WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

LES ROYAUMES DE SORCELLERIE



Bibliothèque INTERDITE

WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

LES ROYAUMES DE SORCELLERIE

~ Version Originale ~

Conception et rédaction: *T.S. Luikart, Chris Pramas, Jeff Tidball, Robert J. Schwalb et Marijan von Staufer*

Direction éditorial: *Marijan von Staufer*
Système de jeu: *Chris Pramas et Jeff Tidball*
Conception et rédaction du scénario: *T.S. Luikart*
Nouvelle: *Robert Earl*
Matériel additionnel: *David Chart, Kate Flack, Rick Preistley et Robert J. Schwalb*
Développement: *Chris Pramas et Robert J. Schwalb*
Édition: *Kara Hamilton et W.D. Robinson*
Conception et direction artistique: *Hal Mangold*
Couverture: *Ralph Horsley*
Logo de WJDR: *Darius Hinks*
Illustrations intérieures: *Toren «Macbin» Atkinson, Caleb Cleveland, Miguel Coimbra, Chris Dien, John Gravato, David Griffith, Paul «Prof» Herbert, Ralph Horsley, Jeremy Jarvis, Scott Johnson, Mickael Kaluta, Jonathan Kirtz, Karl Kopinski, Eric Lofgren, Pat Loboyko, Britt Martin, Jon Page, Eric Polak, Scott Purdy, Rick Sardinha, Adrian Smith, Chris Trevas, Franz Vohwinkel, Tyler Walpole, John Wigley et Sam Wood.*
Cartographie: *Dave Andrews, Shawn Brown et Nuala Kinrade*
Responsable du développement: *Kate Flack*
Responsable du projet: *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries: *Simon Butler*

~ Version Française ~

Directeur de publication: *Mathieu Saintout*
Traduction: *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts et Sandy Julien pour Kaneda*
Réécriture: *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Juin 2006.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



Bibliothèque INTERDITE

BL Publishing
Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN : 2-915989-22-2 ISBN 13 : 978-2-9-1598922-9

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com





~ Table des matières ~

UNE PROIE FACILE

Par Robert Earl

C'était jour de marché et le dédale des rues d'Altdorf grouillait d'une foule compacte. Tapi dans une encoignure, sous la poutre d'une auberge, Kerr observait les gens qui avançaient en se bousculant. Ils n'étaient pas nombreux à lui rendre son regard. En vérité, rares étaient ceux qui le remarquaient, ce qui lui convenait tout à fait. Au fil des années, il avait développé une habileté toute particulière à paraître insignifiant, de telle façon qu'à présent tout en lui, depuis son attitude jusqu'à ses vêtements, lui permettait de passer inaperçu et de se fondre dans le paysage.

Toutefois, il ne s'agissait pas là de son unique talent. Kerr avait à peine quinze ans, mais il étudiait la foule des passants d'un œil de professionnel, calculateur et sans indulgence, très au-delà de ses jeunes années.

Dans cette foule, il écartait certains individus dès qu'il les voyait. Ceux-ci, marchands et commerçants, étaient rompus aux usages et aux chemins de traverse tortueux de la cité. Certains d'entre eux paraissaient peut-être vieux ou estropiés, mais ils étaient loin d'être des imbéciles. Kerr savait qu'ils lui feraient tâter du fer avant de se laisser dérober la moindre piécette et il les respectait pour cela.

Puis il y en avait d'autres, qu'il remarquait et gardait en mémoire pour plus tard. Des brutes, qui arpentaient les rues de la ville en fanfaronnant à la recherche de femmes et de boisson. Ils pouvaient bien se donner le titre d'hommes d'armes, de hauskarls ou de mercenaires ordinaires, Kerr les connaissait pour ce qu'ils étaient réellement, c'est-à-dire des tueurs.

Toutefois, cela ne représentait pas nécessairement un problème pour lui. Il arrivait toujours un moment où certains d'entre eux étaient trop ivres pour tuer qui que ce soit ou même pour se défendre. Kerr avait parfois eu la chance de tomber sur de telles victimes alors qu'elles étaient isolées ou que personne d'autre ne les avait encore trouvées.

Un autre jour, il aurait peut-être décidé de suivre l'un de ces hommes, comme un renard affamé suit un loup mourant. Mais aujourd'hui, il n'avait pas besoin de se montrer aussi patient. Aujourd'hui, les rues fourmillaient de gibiers bien plus faciles et plus dodus.

C'était tout juste s'il arrivait à se retenir de se lécher les babines en les observant. Des fermiers, de petits paysans qui savaient tout des duretés de la terre et rien de la cruauté de la cité. Kerr les reconnaissait à leurs galoches de bois, à leur visage éclatant de santé, au rythme lent de leur pas et à leurs yeux écarquillés.

Enfin, il en vit un qui avait laissé pendre sa bourse hors de sa tunique.

Croyant à peine à sa bonne étoile, Kerr se redressa en s'appuyant au mur et se glissa dans le flot des passants qui entraînaient cet idiot dans leur mouvement. Il commença à s'en rapprocher petit à petit, attentif à ne pas se faire remarquer de qui que ce soit.

Un peu plus loin, une ruelle s'ouvrait dans la grande rue. Kerr avait l'intention de couper la bourse de sa victime lorsqu'il arriverait à cette hauteur. Il s'était déjà échappé par cette ruelle, un passage presque invisible menant au cœur d'un labyrinthe d'allées qui se perdaient dans un enchevêtrement de masures et de taudis.

Son cœur se mit à battre la chamade à mesure qu'il se rapprochait encore de sa proie. L'homme faisait presque deux fois sa taille, avec une musculature durcie par une vie de travail, aussi noueuse qu'une souche de chêne. Mais il avait beau être fort, il se déplaçait lentement. Kerr vit un messager le bousculer et s'excuser en se faufilant dans la foule, pressé de repartir.

Le fermier ne le remarqua même pas. Bouche bée, il était bien trop occupé à admirer les pignons des maisons surplombant la rue, avec leurs petites enseignes aux couleurs vives se balançant au-dessous.

Kerr sourit en tâtonnant dans ses poches à la recherche du rasoir qui allait lui servir à libérer cette bourse. Il sentait déjà le fumet de la fricassée qu'il s'offrirait ensuite. En dépit du frisson que lui procurait l'adrénaline, il sentit l'eau lui monter à la bouche à cette simple pensée. Cela faisait des jours qu'il n'avait rien mangé et la dernière fois il n'avait eu que la moitié d'une miche de pain, en tout et pour tout.

Un instant plus tard, son impatience se mua en irritation. Le mouvement de la foule ralentissait à cause d'un obstacle situé un peu plus loin et il n'avançait plus. Bientôt, la rue entière parut immobilisée et la puanteur des corps pressés les uns contre les autres devint plus fétide encore à cause de la promiscuité.

Kerr jeta un coup d'œil impatient autour de lui. Il fut soudain saisi de la tentation suicidaire de s'emparer de la bourse de l'homme sur-le-champ. Dans cette cohue, il lui serait facile d'y arriver sans que celui-ci s'en rende compte.

Mais d'un autre côté, si quelqu'un le voyait, il lui serait impossible de s'échapper.

Pensant à la mutilation qui serait son châtiment s'il se faisait prendre, il se força à être patient. Il se laissa pousser par les gens, se laissant porter encore plus près de sa victime.

Au bout d'un moment, la foule recommença à avancer et le fermier se découvrit soudain un but. Il joua des coudes dans la mêlée pour se planter devant ce qui avait causé l'attroupement afin d'observer la scène d'un œil ébahi.

Se glissant à ses côtés, Kerr vit qu'il s'agissait d'un prestidigitateur des rues faisant son numéro. L'artiste était vêtu d'une cape qui se gonflait et flottait autour de lui. Elle était informe et de couleur très vive, formant un arc-en-ciel de chiffons bigarrés qui claquaient et voltigeaient au vent tandis qu'il se démenait devant son auditoire.

Il portait également un chapeau pointu qui rajoutait presque un pied de hauteur à sa stature et une touche de maquillage qui faisait paraître ses yeux encore plus fous qu'ils ne l'étaient vraiment. Malgré l'affluence, il avait réussi à ménager un petit espace en demi-cercle devant lui, qu'il emplissait d'un maelström de gesticulations incessantes.

Et il déclamait tout en virevoltant. Ou tout au moins, il baragouinait, poussant des cris rauques et bafouillant dans un langage de son invention. Il n'y avait pas moyen de savoir si ces paroles avaient la moindre signification, mais cela n'avait aucune importance pour la foule des badauds. C'était le son de la voix du vieux charlatan qui les fascinait, évoquant les terrifiantes intonations d'un homme qui fraye avec les démons.

Kerr remercia les mânes de ses parents depuis longtemps disparus pour cette diversion. Non seulement les divagations de l'artiste avaient-elles captivé le fermier à la bourse pleine, mais en plus de cela, l'endroit où il s'était installé se trouvait en plein à l'entrée de la ruelle que Kerr avait l'intention d'emprunter pour s'enfuir.

Un coup de rasoir et je prends mes jambes à mon cou, décida-t-il. J'y serai aussi vite qu'un rat saute dans une bouche d'égout.

Il déglutit et essuya ses paumes sur la toile usée de ses culottes. Puis il se rapprocha furtivement de sa cible, un peu plus près, refermant les doigts sur le manche de son rasoir.

Il n'aurait qu'une seule chance, il le savait bien. Un coup et un seul. Après ça, réussi ou non, il faudrait s'enfuir.

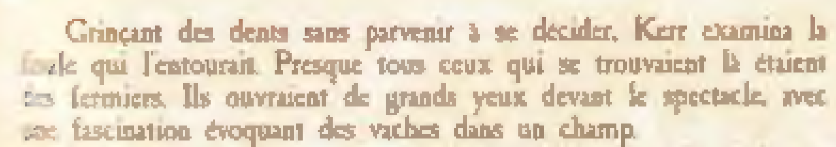
Mais, à la seconde où il soulevait la bourse de la ceinture du fermier, avec une immense délicatesse, il fit une pause. Quelque chose d'autre avait attiré son regard. Quelque chose de bien plus alléchant que quelques sous de cuivre.

Le chapeau était posé sur le sol, sous les pans bruissants de la cape du prestidigitateur. C'était un vieux galurin de cuir tout cabossé dont le rebord retourné était effiloché par l'usure. Et à l'intérieur, scintillant aux yeux de Kerr comme une soubrette de taverne qui fait de l'œil à un marchand, il y avait une poignée de pièces.

Il y en avait même qui ressemblaient à des pièces d'argent.

Kerr relâcha l'escarcelle du cul-terreux et se lécha les lèvres nerveusement. Il paraissait à peine possible que le prestidigitateur laisse son pécule sur le sol sans aucune surveillance. Généralement, même les bateleurs les plus miteux avaient un assistant pour protéger leur maigre collecte, gourdin à la main.





Grinçant des dents sans parvenir à se décider, Kerr examina la foule qui l'entourait. Presque tous ceux qui se trouvaient là étaient des fermiers. Ils ouvraient de grands yeux devant le spectacle, avec une fascination évoquant des vaches dans un champ.

Enfin, il repéra les comparses du prestidigitateur. Ils étaient à peine plus âgés que lui, mais ils ne paraissaient pas moins capables. Ils se faufilaient parmi les spectateurs qui se trouvaient en face du bateleur, presque invisibles. Kerr les observa, tandis que, par une succession de mouvements exercés, ils choisissaient et encerclaient leur proie. Le plus petit des deux souleva la bourse presque aussi bien que Kerr aurait pu le faire lui-même, avec son compagnon à ses côtés, prêt à l'aider.

Ils paraissaient avoir oublié la collecte de leur maître, tant ils semblaient avides de se livrer à la leur.

Kerr vit le mouvement furtif d'une lame qui tranchait les cordons de cuir de la bourse de l'un des badauds.

Il regarda les pièces qui n'attendaient que lui dans leur chapeau, sur le sol.

Et il eut une inspiration soudaine.

«Au voleur!», hurla-t-il, en bousculant le fermier qu'il avait eu l'intention de dévaliser précédemment et en agitant la main en direction du garçon qui avait la bourse en main. «Arrête voleur!»

Il pointa un doigt accusateur sur le jeune garçon, qui laissa tomber la bourse et disparut dans la foule. Puis, alors que tous les yeux se tournaient vers l'endroit où avait lieu la bousculade, Kerr bondit en avant, s'empara du chapeau plein de pièces, passa devant le prestidigitateur et fila ventre à terre dans la ruelle.

Le bateleur vit bien ce qui se passait, mais trop tard. Dans son émoi, il en oublia son charabia et jura comme seul un Altdorfer sait le faire. Il essaya d'empoigner Kerr lorsque celui-ci passa devant lui, mais ce faisant, il se prit les pieds dans sa robe et s'étala de tout son long.

Les badauds hurlèrent de rire. Ils s'esclaffèrent encore plus lorsque les deux assistants du prestidigitateur piétinèrent leur maître dans leur empressement à se lancer à la poursuite de leur voleur.

Kerr n'avait pas envie de partager leur hilarité. Il avait espéré que la foule se retournerait contre les deux coupeurs de bourse, pas qu'elle les encouragerait. Tout en détalant dans la ruelle, il entendait le bruit de leur galopade derrière lui.

Il se risqua à jeter un coup d'œil par-dessus son épaule. La silhouette déguenillée du prestidigitateur, très reconnaissable dans son accoutrement d'épouvantail, se découpait entre les façades toutes de guingois qui encadraient l'ouverture de la venelle.

Toutefois, ce qui l'inquiétait le plus n'était pas le vieux charlatan mais ses deux apprentis. Ils couraient dans l'ombre avec la mortelle rapidité de lévriers lancés après un lièvre et une crispation de terreur traversa la maigre poitrine de Kerr lorsqu'il vit un éclair d'acier luire entre leurs mains.

Il piqua un sprint en atteignant le bout de la ruelle et tourna le coin en dérapage. Devant lui, à peine plus marqué qu'un sentier, le chemin serpentait entre les masures qui avaient colonisé ce quartier de la ville. Il le descendit à toutes jambes, réconforté par la sensation des pavés familiers sous ses semelles éculées, à la recherche de l'ouverture.

Il finit par la trouver. Le chemin prenait un virage et là, coincée entre deux huttes barbouillées de crasse, il y avait la barrière de bois mal fendue d'une porcherie.

Kerr s'y accrocha et bondit par-dessus pour atterrir dans l'ordure qui se trouvait derrière.

La vieille truie poussa un grognement de surprise quand il traversa son domaine sans y avoir été invité, en répandant de grandes éclaboussures, et elle grogna de nouveau lorsqu'il se hissa par-dessus la barrière qui se trouvait de l'autre de côté.

Une vieille femme était assise sur la terre battue de la courette et avisa Kerr. Par son aspect physique et son tempérament, elle aurait pu être la sœur de l'animal qui se trouvait derrière lui. Cependant, c'était une travailleuse. Tout en observant Kerr, elle continuait son ouvrage, décousant de ses doigts arthritiques ce qu'il supposa être un manteau volé.

«Tu ne m'as pas vu», lui dit-il en lui lançant deux sous de cuivre qu'il prit dans le chapeau.

La vieille bique les attrapa avec une habileté surprenante et détourna le regard tandis qu'il se glissait dans sa masure pour ressortir dans la rue de l'autre côté. Il fit une pause, essayant de reprendre son souffle et tendant l'oreille pour détecter des bruits de poursuite.

Cela ne fut pas long. Cette fois, mise en éveil par la première intrusion, la truie était prête à affronter les fâcheux. Elle poussa une clameur d'indignation suraiguë en les voyant patauger dans sa boue et Kerr entendit l'un des poursuivants pousser un couinement aigu en retour lorsqu'elle essaya de le mordre.

Il s'autorisa un dernier coup d'œil au travers de la masure, juste à temps pour entendre les paroles de la vieille harpie.

«Il est parti par là», dit-elle en pointant le doigt droit sur lui.

Avec un juron, il repartit de plus belle. Cette rue-là était aussi tordue que le dos d'un bossu, mais il savait qu'il n'y trouverait aucune issue de secours et il se maudit pour s'être arrêté de courir. Il pouvait déjà entendre les braillements de ses poursuivants qui gagnaient du terrain sur lui, leurs longues jambes compensant largement l'avantage que lui donnait l'adrénaline qui lui bouillonnait dans les veines.

Une seconde durant, Kerr eut l'idée folle de laisser tomber son butin. N'importe quoi pour éviter les lames qui sifflaient maintenant dans l'air derrière lui.

Mais à cet instant, le dernier tournant de la rue le catapulta dans un large boulevard, l'avenue des Princes. Il fila comme une flèche entre deux porteurs et faillit passer sous un carrosse qui arrivait à grand bruit dans sa direction.

Il était tiré par quatre chevaux aux larges poitrails et la voiture elle-même était un véritable rêve de charpentier, avec des joints soigneusement ajustés et des charnières huilées. Elle avançait en se balançant sur des suspensions à ressorts et avait des roues parfaitement équilibrées qui tournaient à merveille.

Paniqué par les cris de ses poursuivants, Kerr s'arrêta en chancelant tandis que le carrosse passait devant lui en cliquetant. Son esprit tournait plus vite que les grandes roues à rayons tandis qu'il cherchait frénétiquement une échappatoire. Une idée. Un endroit qu'il puisse atteindre avant l'arrivée de ses chasseurs.

Il avait l'esprit vide.

Et soudain, comme dessinée dans les airs par le fouet du cocher, il entrevit une solution admirable.

Il se laissa tomber à quatre pattes et s'élança derrière le carrosse qui s'éloignait; il finit par le rattraper alors qu'il était ralenti par une troupe de porteurs ivres. Il plongea sous la grande malle fixée à l'arrière, se glissa sous le plancher de la voiture elle-même et leva le nez.

Il se trouvait sous le châssis, d'une conception aussi parfaite que s'il l'avait lui-même construit. Deux longues pièces de bois pourvues de cavités d'une taille idéale pour ses mains tremblantes reliaient les deux essieux.

Courant en trébuchant pour suivre l'allure du carrosse qui avait soudainement accéléré, Kerr fourra le chapeau plein de pièces de monnaie dans le devant de sa tunique. Une fois son trésor à l'abri, il tendit les mains vers le haut, empoigna deux prises et se hissa pour presser sa poitrine contre le plancher du véhicule. Pendant un instant, ses talons traînèrent douloureusement sur les pavés fissurés mais, avec un grognement d'effort, il les releva et les glissa dans des interstices entre les planches du marchepied.

Essayant de ne pas penser aux pavés qui défilaient de plus en plus vite sous sa tête, il se concentra sur sa position, resserrant sa prise tandis que le cocher utilisait son fouet à la fois sur ses chevaux et sur les piétons qui lui barraient la route.

Enfin, suspendu sous le carrosse grinçant, Kerr laissa échapper un rire de soulagement.



Au bout d'une minute, il commença à avoir mal aux bras. Et après cela, les cahots du carrosse étirant ses muscles comme sur des cordes effilochées, ils commencèrent à le brûler d'une douleur lancinante et constante.

Le véhicule continua son chemin dans un bruit de ferraille et le sentiment de triomphe de Kerr se fondit dans la fournaise de douleur qui mettait tout son corps au supplice. Tandis qu'il se balançait d'avant en arrière, il lui fallut jusqu'à sa dernière parcelle de volonté pour rester accroché à son perchoir et contraindre ses doigts et ses talons à ne pas lâcher. Bientôt son monde se réduisit à un minuscule enfer de bois grinçant et de muscles dévorés de douleur.

Le carrosse mit peut-être une heure à atteindre sa destination. Noyé dans la brume de souffrance qui l'enveloppait, Kerr se sentit ralentir, puis il vit soudain qu'il traversait une zone d'ombre au moment où la voiture passa sous un porche.

Le bruit des roues s'arrêtant dans un grincement fut l'un des plus beaux sons qu'il ait entendus de sa vie. Il se laissa tomber sur les dalles comme une pomme trop mûre, se meurtrissant le corps ainsi qu'un fruit tombé de l'arbre.

Toutefois, il n'en était plus à remarquer une gêne aussi minime. Au lieu de cela, il resta étendu sur les dalles froides, dans une sorte d'extase tandis que la douleur disparaissait, des larmes de soulagement lui montant aux yeux. Une fois que ses doigts eurent retrouvé leur sensibilité, il se mit à quatre pattes, rampa pour sortir de sous le carrosse et se redressa pour regarder autour de lui.

La cour dans laquelle il se trouvait était immense et profondément encaissée. Les rayons du soleil ne descendaient pas jusqu'au sol, bien qu'ils réchauffassent le sommet des murs qui l'entouraient de tous côtés. Kerr, bouche bée, examina la rangée de gargouilles qui se réchauffaient là, leurs visages de pierre semblant s'animer par le jeu de l'ombre et de la lumière.

Il y eut un bruit sourd derrière lui et il se retourna pour voir que le cocher avait descendu la malle de son passager. Aiguillonné par la soudaine réalisation qu'il était un intrus en ce lieu, Kerr attrapa la malle et la hissa sur son dos.

C'était un déguisement dont il avait déjà fait usage. Personne ne se posait jamais de question au sujet des porteurs et la malle était suffisamment grosse pour dissimuler la plus grande partie de son corps, ainsi que son visage baissé.

En outre, il avait agi juste à temps. Alors même qu'il chancelait sous le poids de la malle en tentant de l'équilibrer sur son dos décharné, le cocher déposa avec un bruit sec un marchepied devant la porte du carrosse qu'il ouvrit.

—Nous sommes arrivés, Menheer, dit-il à son passager avec une petite courbette.

—Ah! Nous y sommes déjà n'est-ce pas? Bien.

Dissimulé par sa malle comme un crabe sous sa coquille, Kerr leva les yeux. L'homme qui sortit du carrosse en serrant dans une main un grand livre relié de cuir n'était pas seulement gros. Il était colossal. D'énormes replis de gras formaient un carcan qui lui supportait le cou et l'avancée de sa vaste panse était suffisamment grande pour contenir Kerr tout entier.

Ses vêtements le faisaient paraître encore plus gros. Sa robe de velours à épaulettes rembourrées, à la mode de cette saison, donnait un côté rectangulaire à son immense corps en forme de poire. Quant à la barbe poivre et sel qui encadrait ses bajoues tremblotantes, elle lui élargissait le visage au point de rappeler à Kerr le mufle des mastiffs orques que l'on faisait combattre dans les fosses aux ours d'Altdorf.

Pourtant, malgré la mollesse apparente du corps de ce personnage et son aspect pomponné, il y avait dans son visage une dureté qui inspira instantanément le respect à Kerr. Il y avait quelque chose dans la façon dont ses yeux noirs scintillaient comme des billes d'onyx au-dessus de ses joues grasses et dans sa manière de se tenir droit comme un i malgré les bourrelets de graisse qui dégoulinaient de sa vaste carcasse.

Kerr baissa les yeux lorsque l'homme le regarda.

—Un serviteur, hein? Quelle délicate attention de la part du sénéchal.

—Votre confort est notre seule préoccupation, Menheer, lui dit le cocher d'un ton obséquieux, la main à demi tendue pour recevoir un pourboire.

—Voilà qui est plaisant à savoir, répliqua le gros homme, sans paraître remarquer l'attitude du cocher. Il s'étira et s'éloigna en se dandinant.

Sans attendre qu'on le lui dise, Kerr le suivit en chancelant. Le gros homme monta une volée de larges marches de granit. Haletant sous son propre poids presque autant que Kerr sous sa lourde malle, il franchit à grands pas impérieux la large porte qui se trouvait au sommet.

Là, il s'arrêta un moment, en soufflant bruyamment. Puis il poursuivit son chemin dans le grand hall éclairé de lanternes qui s'ouvrait devant eux. Ses pas firent naître des échos sous la voûte de pierre, de même que la voix qui résonna à leur approche.

—Menheer Braha! dit celle-ci, d'un ton si nerveux que Kerr l'interpréta d'abord comme une intonation d'indignation.

—Sénéchal. Le gros homme le salua par son titre. Merci pour votre sollicitude.

Il agita une main grassouillette en direction de Kerr. Le sénéchal, un homme aux cheveux gris et à l'expression inquiète, regarda Kerr d'un air troublé. Puis il haussa les épaules et reporta son regard sur Braha.

—Vos appartements ont été préparés pour votre arrivée, Menheer, dit-il en se frottant les mains et en emboîtant le pas au gros homme qui s'éloignait d'une démarche chaloupée. Si vous avez besoin de quoi que ce soit, vous n'avez qu'à m'envoyer votre serviteur.

—Merci, sénéchal, répliqua Braha sans même daigner se retourner pour le regarder. Au revoir.

—Au revoir, Menheer.

Kerr fut impressionné. Il ne savait pas qui était ce Braha, mais une chose était certaine: c'était quelqu'un qui savait faire marcher la valetaille.

Ils traversèrent le hall au son des échos de leurs propres pas et tournèrent dans un couloir au plafond voûté qui aboutissait à une nouvelle volée de marches. Kerr réprima l'envie de lancer un flot d'imprécations en grimpant ce premier escalier qui fut aussitôt suivi d'un deuxième.

Le temps qu'ils arrivent aux appartements de Braha, ils étaient tous les deux en nage. Kerr suivit le gros homme dans ce qui lui parut être un bureau et laissa glisser la malle à terre avec soulagement.

—Tu as très bien porté mes affaires. Braha, son propre visage empourpré par l'effort, fit un geste en direction de la malle.

—Merci, Menheer.

—Je dois dire que cela me change agréablement d'avoir un serviteur aussi consciencieux. Particulièrement pour un homme de ma profession. Les gens racontent tellement de sottises. Mais enfin, je suppose que vous autres porteurs des collèges avez un peu plus de bon sens, pas vrai? continua-t-il en se laissant glisser sur une chaise qui se trouvait devant la cheminée vide.

—Oh! Oui, Menheer, répondit Kerr. Il secoua la tête énergiquement bien qu'il n'eût pas la moindre idée de ce que Braha voulait dire par là.

—Bien. Bien. Dis-moi, as-tu d'autres tâches à accomplir pendant que je suis là?

Une douzaine de mensonges lui vinrent à l'esprit, mais Kerr se décida pour le plus facile.

—Non, Menheer. Je dois m'occuper de vos... De vos exigences.

Il sourit en lui-même, très content de s'être souvenu de ce mot.

—Eh bien, alors, allume donc ce feu, dit Braha en se relevant. Puis tu descendras à la cuisine et tu diras au chef de me préparer une collation. Je vais faire une petite sieste mais tu pourras me réveiller quand elle arrivera.

—Oui, Menheer, répondit Kerr, croyant à peine à sa bonne fortune.

Lui, un serviteur! Il avait souvent rêvé d'avoir une vie aussi facile. Il avait du mal à réaliser que c'était enfin arrivé.

Mais enfin, il avait toujours pensé que la chance était de son côté. Tandis que Braha passait lourdement dans la chambre d'à côté,





il glissa les pièces qu'il avait volées dans sa bourse et s'affaira à allumer le feu, puis il enfouit le chapeau du prestidigitateur sous le petit-bois.

« Menheer? Menheer Braha? Votre en-cas est arrivé. Kerr ouvrit la porte de la chambre de son maître juste à temps pour le voir lutter pour se remettre en position assise. Le lit de chêne massif gémit sous son poids et l'épais matelas se releva sur les coins.

—Bien. Pose ça là, dit-il en se frottant les yeux.

Kerr apporta docilement l'assiette d'argent jusqu'à la table où il la disposa. Les viandes froides et les fruits confits qui s'y trouvaient entassés auraient pu nourrir toute une famille pendant une semaine, même après le prélèvement que Kerr n'avait pas manqué d'y faire.

—Il y a aussi quelqu'un qui veut vous voir, Menheer. Un messager.

—Fais-le entrer alors, maugréa Braha en se levant du lit et en s'approchant d'un pas lourd du plateau de nourriture. Kerr s'inclina d'une façon qu'il espérait élégante et ressortit pour aller chercher le messager.

—Allez, viens donc, lui dit-il, il va te recevoir.

Le serviteur, à peine plus âgé que Kerr lui-même, hocha la tête d'un air malheureux et le suivit dans la chambre. Il parut encore plus nerveux à la vue de Braha en train de manger et se mit à tordre son bonnet de velours entre ses mains.

Kerr lui fit un clin d'œil pour le rassurer. Il n'arrivait pas à comprendre pourquoi tout le monde semblait si effrayé de son nouveau maître. Celui-ci lui paraissait pourtant plutôt agréable. Et même s'il se révélait avoir trop mauvais caractère, il ne serait pas difficile à distancer.

—Menheer Braha! brailla le messager, la nervosité lui donnant une voix aussi tonitruante que celle d'un sergent à la parade, mon maître, le signor Ballidecio, vous demande de vous rendre à la bibliothèque orientale dans les meilleurs délais.

—Ballidecio, hein? rétorqua Braha en engloutissant la chair d'une cuisse de poulet d'une seule bouchée. Il jeta l'os par-dessus son épaule et rota bruyamment. Que veut-il dire par dans les meilleurs délais?

—Je crois qu'il veut dire maintenant, Menheer, couina le messager d'une voix tendue.

—Il est sacrément culotté, grommela Braha en commençant à étaler de la marmelade sur une tranche de jambon.

Le messager pâlit et pendant un instant Kerr eut l'impression qu'il allait détaler à toutes jambes. Mais il se ressaisit avec un effort visible, s'éclaircit la gorge et attendit.

Braha termina sa bouchée, puis, avec un dernier regard plein de regret vers son assiette, il se mit sur ses pieds.

—Très bien. Va dire à Ballidecio que j'arrive immédiatement. Je présume que tout est prêt?

—Je... Je l'ignore, Menheer, avoua le messager.

—Tu l'ignores? répéta Braha. Du Ballidecio tout craché. Bon, tu n'as qu'à lui dire que j'arrive. Dans les meilleurs délais.

—Oui, Menheer, répondit aussitôt le messager avant de filer hors de la pièce comme une flèche.

Kerr le suivit afin de le reconduire hors des appartements de son maître. Lorsqu'il revint, Braha terminait une nouvelle tranche de jambon et il avait le grand livre relié de cuir qu'il avait apporté avec lui sous le bras.

—Ha! Te voilà mon garçon, dit-il en voyant revenir Kerr. Prends ma malle et suis-moi. Je suis surpris que tu n'aies pas demandé à cet idiot de serviteur de Ballidecio de rester pour t'aider. C'est tout à fait son genre d'employer un crétin pareil.

—Ce n'est pas grave, Menheer, répliqua Kerr avec un enthousiasme qu'il était loin de ressentir. Je peux me débrouiller.

Sur ces bonnes paroles, il se tourna vers la malle et, en lui lançant le même regard qu'un gladiateur retrouvant un ancien adversaire, il se jeta dessus et commença à batailler pour la hisser sur son dos.

Braha passa devant lui, sortit dans le couloir et se dirigea droit vers la première volée d'escalier. Kerr jura intérieurement en le suivant tant bien que mal et, pour la première fois de son existence, se demanda si la vie de serviteur était si facile, après tout.

Le temps d'arriver à destination, il avait acquis la conviction qu'elle ne l'était pas. Sa tunique était trempée de sueur et ses muscles, déjà mis à rude épreuve par son voyage en carrosse, étaient parcourus de douloureux élancements.

Braha entra dans une immense salle de sa démarche de canard et il parut alors se souvenir de lui pour la première fois.

«Pose-la près de cette table», dit-il en lui désignant un énorme panneau de chêne reposant sur une douzaine de pieds massifs. Puis il se retourna et ouvrit les bras pour accueillir l'homme qui s'approchait de lui. «Ballidecio! Mon vieil ami! Quel plaisir de te revoir!»

Kerr s'accroupit et laissa glisser la malle au sol. Résistant à la tentation de s'asseoir dessus, il titubа jusqu'à un pilier tout proche pour s'y appuyer.

Tout en reprenant son souffle, il observa cette immense salle avec des yeux écarquillés. Les voûtes du plafond disparaissaient presque dans les ténèbres au-dessus de lui et la lumière qui entrait par la rangée de petites fenêtres alignées au sommet des murs découpait comme des colonnes de lumière dans la pénombre ambiante.

La seule autre source de lumière était une cheminée aux proportions colossales, béante à l'autre bout de ce grand hall. Les flammes du feu faisaient danser des ombres sur les dalles du sol et la senteur du bois brûlé adoucissait un peu l'odeur de renfermé qui régnait en ce lieu.

Mais ce furent les étagères chargées de livres montant à l'assaut des murs qui impressionnèrent le plus Kerr. Dans l'ombre crépusculaire de cet espace résonnant d'échos, les grimoires poussiéreux et les montants de bois maculés ressemblaient à une étrange forme de champignon, une excroissance organique qui aurait couvert le granit en s'y accrochant comme un lierre. Çà et là, des échelles de maçons étaient appuyées contre les rayonnages et Kerr regarda un serviteur qui s'accrochait au sommet de l'une d'elles tout en luttant pour libérer un livre coincé entre ses voisins.

En se demandant vaguement quelle pouvait bien être la valeur de l'un de ces volumes, Kerr reporta son attention sur les autres occupants de la bibliothèque.

Son maître était là, bien sûr. Le gros homme rugissait de rire en étreignant l'homme à la peau sombre qu'il avait appelé Ballidecio. Derrière eux, une demi-douzaine de leurs collègues s'étaient regroupés et tenaient un grand conciliabule.

Chacun d'eux était différent des autres par son teint, ses vêtements, sa corpulence. Ils parlaient avec toutes sortes d'accents et affectaient tous des maniérismes particuliers. Pourtant, Kerr remarqua tout de suite ce qu'ils avaient tous en commun.

C'était leur arrogance.

Voilà une attitude que Kerr avait toujours associée aux princes marchands d'Altdorf et, un court instant, il se demanda si Braha pouvait faire partie de cette catégorie rare d'individus.

Mais, pour une raison ou une autre, il en doutait. L'homme semblait aussi peu préoccupé de richesses que de son tour de taille. Il paraissait également tout à fait satisfait de se déplacer sans la cohorte de gardes du corps qui accompagnent toujours les marchands, même ceux qui ne remportent que de modestes succès.

Kerr contempla son maître qui se déhanchait de l'un à l'autre, serrant les mains et étreignant les épaules, et il commença à se demander de qui il s'agissait exactement. Il y avait quelque chose d'aristocratique dans sa personne, mais ce n'était pas cela non plus. Pour commencer, il n'avait pas de titre. Et ensuite, il ne torturait pas ses voyelles en parlant comme l'élite impériale aimait à le faire.

Tout à coup, avec la brutalité et la soudaineté d'un os qui se brise, Kerr comprit ce qu'était son maître exactement.

Il recula vers le mur d'un pas chancelant pour s'y appuyer, les mains moites. La terreur tambourinait dans sa poitrine osseuse comme si elle voulait s'en échapper et il sentit sa gorge se serrer, comme sur le point de laisser échapper un hurlement.

Mais non. Non. Il ne crierait pas. Il ne ferait rien de la sorte.



Kerr prit une profonde inspiration et, avec un sang-froid affiné par toute une existence passée dans les rues, il s'obligea à se détendre. Il se força à réfléchir.

Donc. Le vieux Braha était un sorcier. C'était vraiment évident quand on y réfléchissait: la terreur qu'il inspirait à autrui, cet étrange palais rempli de livres, avec ses murs nus, l'énorme grimoire qu'il serrait si fermement entre ses mains.

Kerr sentit la panique revenir et il lutta pour la contrôler.

Donc Braha était un sorcier. Et alors?

Il fallait bien que tout le monde vive.

Avec une profonde inspiration trémulante, il étira son cou et s'essuya les mains sur ses culottes de toile. Puis il se glissa discrètement dans les ombres, afin de mieux passer inaperçu et d'observer ce que les sorciers étaient en train de faire exactement.

Il était impossible, décida-t-il, que ce soit aussi terrible qu'on le racontait dans les histoires.

Tout à fait impossible.

Il lui suffisait d'attendre pour voir ce qui allait se passer. Ensuite, et seulement ensuite, il déciderait de la marche à suivre.

Il n'eut pas besoin d'attendre bien longtemps. Les salutations des sorciers se révélèrent aussi brèves qu'elles avaient été enthousiastes et ils se rassemblèrent bientôt autour de l'imposante table de chêne auprès de laquelle Kerr avait déposé la malle de Braha.

Sous l'œil attentif de Kerr, le sorcier déposa son livre sur la table et l'ouvrit. Ses mouvements étaient aussi lents et son visage aussi solennel que ceux d'un prêtre qui est sur le point de révéler une relique et il se rengorgea inconsciemment en tournant les pages de vélin.

Ses collègues en revanche ne firent aucun effort pour prendre l'air aussi digne que lui. Au lieu de cela, ils s'agglutinèrent autour de lui, se penchant sur le livre avec l'intensité passionnée de joueurs autour d'une table de dés.

Lorsqu'ils recommencèrent enfin à parler, ils s'exprimaient toujours aussi poliment mais leurs voix vibraient d'excitation nerveuse.

Tiraillé entre sa curiosité et son désir de ne pas se faire remarquer, Kerr se rapprocha prudemment, à distance suffisante pour entendre ce qui se disait.

– Et vous êtes sûr que le collège du feu ne verra aucun inconvénient à ce que nous pratiquions cette incantation? demanda celui qui s'appelait Ballidecio, d'une voix dont l'enthousiasme forcé masquait à grand-peine l'intonation plaintive.

– Qui se soucie de ce que pensent ces idiots? répliqua Braha. S'ils étaient seulement capables d'étudier correctement leur propre discipline, il y a des siècles qu'ils auraient découvert ceci. Non. Il est de notre devoir, à nous autres membres de l'Ordre Gris, de donner l'exemple aux ordres moins élevés que le nôtre.

– Oyez, oyez! s'exclama quelqu'un d'autre et un concert d'approbations s'éleva autour de la table.

Mais le sceptique n'était pas disposé à se laisser écarter si facilement.

– D'accord, mais que faites-vous de nos règles? Et de nos propres Maîtres? Nous devrions peut-être les consulter d'abord.

– Que voulez-vous dire? Pour la première fois, Braha laissa paraître sa contrariété. Nous n'avons aucun maître dans l'Ordre Gris. Seulement des frères.

– Des frères de rang supérieur au nôtre, fit remarquer Ballidecio, mais cela ne parut pas impressionner Braha.

– Bah! Pourquoi les ennuyer avec chacune des petites expériences que nous entreprenons? Lorsque j'ai formulé l'Échiquier des vents contraires de Braha, je n'en ai rien dit à personne jusqu'à ce que cela soit parfaitement au point. L'idée m'en était venue quand...

– Oui, oui, oui. Un autre homme, qui à l'évidence avait déjà entendu cette histoire, l'interrompit. Je pense vraiment que nous n'avons pas besoin de perdre plus de temps à discuter de tout ceci. Nous avons tous accepté de participer à l'expérience d'aujourd'hui. Maintenant, si tout le monde a apporté sa contribution, je suggère que nous commencions avant que quelqu'un d'autre n'arrive.

– Et pourquoi cela nous importerait-il? persifla Ballidecio d'un ton sarcastique. Après tout, nous sommes tous d'accord pour dire que personne ne pourrait être gêné par le fait que nous opérons sur le territoire d'un autre collège.

Mais ses confrères ne se laissèrent pas distraire. D'une injonction, l'un d'eux envoya les apprentis qui le suivaient comme son ombre à la recherche de quelque chose qui attendait dans l'un des recoins de la pièce. Ceux-ci se précipitèrent sur l'ordre de leur maître, mais ils revinrent en chancelant et cela n'avait rien d'étonnant. C'était un énorme chaudron de bronze, assez grand pour y faire cuire un homme entier, et les quatre apprentis ne furent pas de trop pour le transporter jusqu'à l'endroit que leur indiqua le sorcier.

– Très bien, s'exclama Braha en se frottant les mains avec autant d'enthousiasme que si le chaudron avait été rempli de porc fumé au miel. Commençons. Nous devrions débuter avec le soufre. J'en ai déjà mesuré une corne de bélier.

Ce disant, il se dandina jusqu'à sa malle, en déverrouilla le couvercle et fourragea à l'intérieur pour en exhumer une corne bouchée. Il l'ouvrit et la renversa au-dessus du chaudron avec un grand geste théâtral.

Il s'en échappa une cascade de poudre jaune, ainsi qu'une puanteur qui rappela à Kerr l'odeur d'un cadavre éventré et qui suscita un grognement approbateur de la part de l'un des collègues de Braha.

– D'après l'odeur, il est admirablement raffiné, remarqua-t-il et Braha hocha la tête à ce compliment.

– Je ne prends que du meilleur. Et je suis certain que votre vif-argent est lui aussi extrêmement bien purifié, Herr Grotius.

– Naturellement. Celui-ci opina et, saisissant l'allusion, ajouta sa contribution au contenu du chaudron.

Pendant les quelques instants suivants, Kerr observa tandis que, l'un après l'autre, chacun des sorciers de l'assemblée venait à son tour enrichir le mélange. Il y avait des poudres et des liquides, des morceaux de quelque chose qui aurait pu être du charbon et la peau reptilienne d'une créature dont il entendait prononcer le nom pour la première fois.

Ce ne fut qu'à l'instant où l'on demanda à Ballidecio d'ajouter l'ingrédient final que l'esprit général de collaboration commença à s'étioler quelque peu.

– J'ai vraiment un doute au sujet de tout ceci, commença-t-il, tout en soupesant quelque chose dans sa main.

Un murmure de désapprobation courut parmi ses collègues.

– Que voulez-vous dire? demanda Braha en exprimant le sentiment général. De quel doute voulez-vous parler?

– Je veux dire... pourquoi des triangles khemrites en particulier? Le fragment que vous avez retrouvé en fait mention, mais peut-être fait-il en réalité référence à n'importe quelle pièce du même poids que celles-ci.

– Non, rétorqua Braha en pointant le doigt sur son livre. Regardez, il est précisément énoncé ici: trois triangles d'or des cités déchues du sud.

– Donc, après tout, pas nécessairement du Khemri?

– Qu'est-ce que cela pourrait bien signifier d'autre?

Ballidecio haussa les épaules.

– Quelque part en Lustrie? suggéra-t-il. Ou dans les jungles au-delà de l'Arabie? J'ai entendu dire qu'elles regorgeaient de trésors.

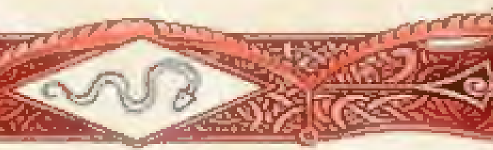
– Nous n'avons qu'à voter, dit sèchement Braha, sa bonne humeur forcée commençant à s'effriter. Tous ceux qui sont pour que notre collègue apporte la contribution qu'il a promise? Et tous ceux qui sont contre?

Se voyant vaincu, Ballidecio s'avança avec raideur vers le chaudron. Kerr fit de grands yeux tandis que celui-ci ouvrait la main et laissait tomber trois morceaux de métal dans la mixture.

Ceux-ci scintillèrent comme de minuscules comètes dans l'obscurité. Sauf qu'il ne s'agissait pas d'argent, mais d'or étincelant. En comparaison, les pièces serrées dans la bourse de Kerr lui parurent soudain aussi insignifiantes que des cailloux.

Il se lécha les lèvres et s'agita en passant d'un pied sur l'autre.

Après un dernier regard chargé de regret vers l'intérieur du



chaudron, Ballidecio retourna à la table pour se joindre à ses collègues de nouveau réunis autour du livre. Il ne leur fallut pas longtemps pour recommencer à se chamailler, mais cette fois-ci Kerr n'entendit pas un mot de ce qu'ils racontaient. Tous ses sens s'étaient focalisés sur l'ouverture si engageante du chaudron et sur les ingrédients dissimulés à l'intérieur.

Tout en se rapprochant furtivement, il sentit un picotement au bout des doigts. Ses yeux étaient fixés sur les sorciers, mais son esprit était entièrement occupé par l'or, hypnotisé, comme un rongeur sous le regard d'un cobra.

—Voilà. C'est réglé. Braha mit fin à la discussion en refermant brutalement le livre. Nous savons que nos ingrédients sont parfaits. Nous savons que les incantations sont exactes. Il ne nous reste plus qu'à nous préparer pour l'invocation.

Il leva les yeux, juste à temps pour voir Kerr reculant dans les ombres.

—Ha! Toujours là, hein mon garçon? Tu es vraiment très consciencieux. Mais il vaudrait mieux nous laisser maintenant. Va aux cuisines et attends là-bas.

—Oui, Menheer, répondit Kerr en s'inclinant et en se retournant pour quitter la pièce. Les autres serviteurs étaient partis depuis longtemps, fuyant la pièce comme des rats qui détalent d'une grange en feu et il savait qu'il ferait bien mieux de les suivre.

Il se doutait qu'il n'avait vraiment pas intérêt à s'attarder ici, pendant que son maître s'occupait à trafiquer les dieux seuls savaient quoi.

Il savait également qu'il pouvait se révéler dangereux de mettre la patience de Braha à l'épreuve.

Mais, même sachant cela, la curiosité et la pensée que les sorciers avaient peut-être encore de l'or à gaspiller ralentirent ses pas. Il y avait une tapisserie suspendue au mur près de la porte, une vieille chose moisie décorée de silhouettes estompées, maladroitement brodées. Kerr tendit la main pour caresser la riche texture du tissu du bout des doigts, puis il poussa sur la tapisserie.

Comme il l'avait espéré, la toile dissimulait un renfoncement du mur. Avec un dernier coup d'œil par-dessus son épaule, Kerr se glissa derrière le rebord de la tapisserie et se tortilla pour se faufiler derrière celle-ci. Il prit une minute pour s'installer confortablement dans ses replis poussiéreux puis se mit en position afin d'épier ce qui se passait dans la pièce depuis sa cachette derrière la toile décolorée.

Pour une fois, les sorciers étaient silencieux. À part le lointain crépitement du feu, le seul bruit audible dans la pièce était le frottement de leurs semelles tandis qu'ils se mettaient en cercle autour du chaudron.

Et alors que Kerr les observait, même ce bruit s'arrêta. Les hommes se figèrent en position avec la soudaine précision de hallebardiers. S'il n'y avait eu le son de leurs respirations qui montaient et descendaient, ils auraient tout aussi bien pu être pétrifiés. Métamorphosés en pierre par la discipline même qu'ils essayaient de maîtriser, peut-être.

Ils restèrent ainsi pendant une douzaine de battements de cœur et Kerr eut l'impression qu'ils attendaient quelque chose. Il regarda nerveusement dans la pièce, se demandant s'il y avait quelqu'un qu'il n'avait pas vu.

Ce fut à cet instant que Braha commença à chanter. Il avait une voix qui aurait fait l'envie de n'importe quel troubadour, une profonde voix de baryton que les hautes voûtes de cette immense pièce paraient d'une résonance plus chaude encore.

Mais sa façon de chanter n'aurait pas rempli une auberge, elle l'aurait vidée. Il n'y avait dans sa voix ni émotion, ni véritable mélodie. Il ne faisait que répéter des mots dépourvus de signification, gaspillant la richesse de son timbre sur cette mélopée sans grâce.

Bientôt, une autre voix se joignit à la sienne, puis une autre. Les sorciers suivaient Braha et psalmodiaient la même litanie monocorde, prononçant les paroles dans une harmonie parfaite, tout à fait différente de leurs chicanes du début.

Kerr ne savait pas à quoi il s'était attendu, mais sûrement pas à ça. L'étrange complainte monotone continua en rythme, aussi peu mélodieuse que le grincement d'une roue de moulin.

Il commença bientôt à s'impatienter. Il faisait de plus en plus chaud derrière la tapisserie. La sueur commença à lui couler le long du dos et il sentit le premier élancement avant-coureur d'un mal de tête lui battre les tempes.

Il ignora ces petits désagréments et essaya de se concentrer sur les sorciers pour ne plus y penser.

Étonnamment, alors qu'ils étaient toujours immobiles, ils avaient eux aussi l'air d'avoir trop chaud. Kerr vit la sueur ruisseler sur le front de Braha, s'accumulant dans ses sourcils et faisant luire ses mentons superposés. L'homme qui se tenait à ses côtés avait l'air fiévreux lui aussi. On aurait dit qu'il avait passé ces dernières minutes à courir de toutes ses forces et non à chanter.

Kerr fit une grimace lorsque sa migraine s'épanouit soudainement en une douleur cuisante qui lui enserra la tête. Prenant le risque de bouger, il leva les mains pour se masser les tempes.

Il reporta les yeux sur les sorciers et vit que l'un d'eux faisait plus que transpirer. L'homme pleurait. Son visage buriné était crispé dans une grimace de souffrance mais, malgré les larmes qui lui baignaient les joues, il continuait à chanter sans faiblir, la voix ferme en dépit de sa douleur évidente.

Tout à coup, Kerr se rendit compte à quel point il avait du mal à respirer. À mesure que l'air se réchauffait, il se raréfiait également, comme sous l'effet d'une cuisson qui en retirerait tous les éléments vitaux. Il commença à suffoquer et remarqua avec un sentiment proche de l'horreur que l'air qu'il aspirait à présent lui paraissait plus chaud que l'intérieur de sa bouche.

Il se tortilla fiévreusement et maudit sa propre bêtise. Il n'aurait jamais dû rester là. Jamais...

Un hurlement lacéra ses pensées. Son attention revint abruptement au cercle des sorciers et il vit immédiatement que l'un d'entre eux était tombé.

Recroquevillé sur le sol, l'homme se tordait de douleur tout en se martelant le visage. Mais, il avait beau se frapper suffisamment fort pour faire jaillir le sang de son propre nez, Kerr doutait que cela soit la raison de ses tourments.

Ses collègues paraissaient à peine conscients de l'état dans lequel il se trouvait. Ils ne firent rien de plus que resserrer le cercle et détourner les yeux de l'homme en convulsion.

Avec un juron d'effroi, Kerr décida qu'il valait mieux être vu en train de s'échapper que de ne pas s'échapper du tout. Il sortit en titubant de derrière la tapisserie et se jeta sur la targette de fer de la porte.

Elle refusa de se soulever. Elle refusa même de bouger.

Se mordant les lèvres pour endiguer une vague de panique, il essaya de nouveau. Mais bien que ses articulations fussent blanchies par l'effort, le mécanisme resta figé. La targette et la porte à laquelle elle était fixée auraient tout aussi bien pu être sculptées dans un même bloc de pierre.

Avec un gémissement de terreur pure, Kerr s'éloigna à reculons de la porte scellée, lançant des regards affolés dans toutes les directions pour trouver une autre issue de secours. N'en voyant aucune, il retourna précipitamment à sa cachette, le temps d'imaginer une manière de s'échapper.

À l'instant même où il disparaissait derrière la tapisserie, un autre sorcier sortit du cercle en titubant, son chant s'interrompant pour se muer en un accès de rire hystérique.

C'est alors que l'espace vide qui se trouvait au-dessus du chaudron commença à se tordre sur lui-même et à prendre forme, comme sous l'effet de la coagulation de la chaleur et de la démence même qui semblaient imprégner l'air au point de le rendre poisseux.

Au début, ce ne fut qu'une forme liquide et mouvante. Guère plus consistante que la brume de chaleur qui flottait au-dessus des toits goudronnés des maisons d'Altdorf lors des jours les plus chauds de l'été. Mais elle épaissit bientôt pour se transformer en une masse opaque, une apparition vacillante qui resta suspendue en l'air comme une bulle fondante.

Les contours ondulants de sa surface se brouillaient et ondoyaient, déformant la lumière et lui donnant des nouvelles





couleurs écœurantes. À sa vue, les yeux de Kerr se remplirent de larmes et sa vision se brouilla noyant la pièce dans une brume rosâtre, jusqu'à ce qu'il cligne des paupières pour chasser ses larmes mêlées de sang.

De l'autre côté de la grande pièce, le rire hystérique du sorcier s'était mué en hurlements. Il criait de concert avec son camarade tombé au sol, leurs deux voix montant de plus en plus dans une agonie de terreur, en un terrifiant contrepoint à la mélopée régulière qui continuait imperturbablement.

Ce fut à ce moment que l'air surchauffé explosa en une boule de flammes, avec un son semblable à celui d'une chair qui se déchire.

Et pourtant, Kerr vit qu'il ne s'agissait pas des flammes. Pas vraiment. C'était trop tangible.

Trop vivant.

Il tomba à genoux devant la silhouette du démon qui se déployait de plus en plus, dominant les sorciers de toute sa hauteur. Sa peau rougeoyait comme des charbons ardents et ses yeux étaient comme deux fournaises. Il avait des ailes de dragon dans le dos, mais il ne semblait pas vraiment en avoir besoin car il flottait sans la moindre difficulté dans l'air incandescent.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, les sorciers qui l'entouraient ne se laissèrent pas intimider. Chose plus incroyable encore, ils continuèrent à psalmodier.

Tous, à l'exception de Braha. Le gros homme se dressa de toute sa hauteur et prit la parole, sa voix résonnant au travers de la cacophonie de hurlements hystériques et de chants réguliers.

–Créature infâme! rugit-il, pointant un doigt accusateur sur le démon. C'est nous qui t'avons appelé en ce lieu et c'est nous qui t'avons lié. Vois la potion par laquelle nous avons convoqué ton infernale substance et sois bien conscient que tu es soumis à notre volonté.

La chose pivota sans effort pour le considérer, comme en apesanteur. Pendant une seconde, une fraction de seconde, Kerr regarda son visage. C'était un masque en perpétuel changement. Un cauchemar modelé dans le feu.

Kerr sentit une humidité se répandre depuis son entrejambe et réalisa qu'il s'était uriné dessus.

Mais il s'en moquait complètement.

– Bête immonde! tonna Braha, affrontant d'un regard ferme les deux fournaises des yeux de la chose, je t'ordonne de nous révéler ton nom. Parle!

Mais le monstre ne dit rien. Au lieu de cela, il se déplaça aussi légèrement qu'une flamme dansante, tendit une serre aux griffes noires et attrapa la tête du sorcier le plus proche.

La pièce fut immédiatement empuantie d'une odeur de poils brûlés et de porc carbonisé. L'homme glapit une seule fois, puis se tut. Le démon secoua le corps sans vie d'un côté à l'autre tout en broyant peau, crâne et cervelle de ses griffes.

Ses compagnons se turent, observant le massacre avec une fascination horrifiée.

Ce fut Balldectio qui rompit le silence.

– Je vous avais bien dit que c'était un gaspillage d'utiliser mes pièces, dit-il.

Soudain, tout le monde s'anima en même temps. Certains des sorciers détalèrent en direction de la porte. D'autres se précipitèrent sur le livre de Braha, comme des cuisiniers qui ne peuvent croire que leur recette a mal tourné. L'un d'eux, la barbe pointant vers l'avant avec défi, sortit un talisman de sous ses robes, une amulette scintillante qui renfermait des éclairs.

Ce fut lui que le démon choisit en premier. Dans un sifflement d'air incandescent, il bondit en avant, une seule griffe tendue pour éviscérer le sorcier. Celui-ci poussa une plainte aiguë et s'effondra, mais pas avant que le démon n'ait attrapé une poignée de ses intestins fumants. Il les arracha du ventre de sa victime aussi facilement qu'un boucher étripe un lapin et le laissa agoniser dans la puanteur de son propre sang en ébullition.

Le démon tourna ensuite son attention vers les hommes rassemblés autour de la table et Kerr eut la certitude que la vie de son maître allait trouver son terme à l'instant même.

Mais le vacarme qui régnait à la porte le sauva. Avant peut-être oublié les sorts mineurs par lesquels ils l'avaient scellée, avant finalement sombré dans l'hystérie la plus complète, une demi-douzaine de sorciers tambourinaient contre l'ancien battant de chêne. Le démon les examina d'un regard menaçant, d'un œil flamboyant de malveillance torride. Puis il frappa.

Gémissant pitoyablement, Kerr se cacha le visage dans les mains. Il se sentit glisser au sol, trop affaibli par l'horreur pour être capable de rester sur ses pieds. Trop horrifié pour pouvoir faire autre chose que mordre l'intérieur de ses joues, se raccrochant à l'aiguillon de cette douleur comme un naufragé en train de se noyer s'accroche à un espar flottant.

Tout autour de lui, les craquements et les éclaboussures de l'holocauste démoniaque continuaient à faire rage.

Il ne se rendit pas compte du temps qu'il fallut pour que le tumulte s'arrête. Cela prit fin avec un craquement de bois brisé en mille morceaux, suivi de l'écho de cris lointains.

Claquant des dents comme si la chaleur étouffante était aussi glacée que le cœur de l'hiver, Kerr s'obligea à ouvrir les yeux. Il comprit aussitôt qu'il lui fallait s'enfuir immédiatement. Les rangées de livres qui dominaient la pièce étaient déjà en flammes; les antiques parchemins et les montants de bois sec flambaient joyeusement, comme pour célébrer le massacre qui venait d'avoir lieu à leurs pieds.

Se contraignant à se remettre sur ses jambes flageolantes, Kerr avança en trébuchant vers les fragments calcinés qui étaient tout ce qui restait de la porte. En passant l'ouverture, il posa accidentellement les yeux sur les restes de l'un des sorciers et lutta contre la vague de nausée qui le saisit à cette vue.

Des clameurs et des cris d'alarme résonnaient dans les salles et les couloirs de pierre qui se trouvaient devant lui. Kerr avança d'un pas chancelant, en évitant les endroits d'où provenaient ces clameurs. Il finit par passer une petite porte qui donnait sur une passerelle courant le long de l'un des murs extérieurs du collège.

Sous ses pieds s'étendait le panorama d'Altdorf, avec son paysage bigarré de rues, d'ateliers, d'habitations et de masures, ponctué çà et là par les tours des autres collèges.

Kerr frissonna, prit une grande goulée d'air pur et regarda au-dessous de lui.

Juste à temps pour voir le démon surgir à l'extérieur après avoir fait exploser une porte dissimulée et se ruer sur la ville.

Mais, même depuis son perchoir, Kerr pouvait voir qu'il s'était affaibli. Sa silhouette perdait de la consistance, elle se dissolvait et déclinait en flammèches tremblotantes, ses bordures devenaient floues. Seule sa rage ne semblait pas diminuer. Il percuta une charrette qui passait par là et se jeta sur les chevaux pris au piège.

Trop tard, toutefois. Avant d'avoir pu réussir à faire autre chose que de roussir le poil des malheureux animaux qui se débattaient dans leur harnachement, son feu s'éteignit. Pendant un moment, Kerr eut l'impression d'apercevoir la brume de chaleur qui avait préludé à son apparition, mais même cela s'évanouit.

Il prit une profonde inspiration tremblante et s'essuya les mains sur ses culottes. C'est alors qu'il sentit une bosse inhabituelle dans l'une de ses poches. Lorsqu'il se rappela de quoi il s'agissait, un fantôme de sourire joua sur son visage blafard.

Après avoir jeté un rapide coup d'œil derrière son épaule, il sortit la pyramide d'or, se penchant sur elle pour l'étudier tout à son aise. D'étranges motifs, à moitié effacés par le temps, couraient sur quatre de ses faces, mais c'était surtout son poids qui intéressait Kerr. C'était bien de l'or. De l'or massif.

Il fit un large sourire, aussi soudain et éclatant qu'un rayon de soleil levant. Cette journée s'améliorait d'instant en instant. Il prit une nouvelle inspiration d'air frais puis rassembla tout son courage pour redescendre à l'étage inférieur.

Derrière les cris et les craquements de l'incendie, il pouvait entendre l'appel de sa destinée.





INTRODUCTION

Bienvenue dans *Les Royaumes de Sorcellerie*, un formidable grimoire empli de secrets et de connaissances occultes. Peut-être serait-il opportun de préciser clairement, et sur-le-champ, l'objet de ce livre. *Les Royaumes de Sorcellerie* est avant tout un guide consacré à la magie occulte et aux Collèges de Magie impériaux. Bien qu'il se penche sur l'histoire de la magie et de ce fait aborde des sujets tels que les Anciens et les hauts elfes, ce livre est essentiellement consacré à la pratique de la sorcellerie au sein de l'Empire, telle que l'utilisent les humains. *Les Royaumes de Sorcellerie* n'est pas un guide consacré à la magie divine ou à la magie des autres races (à une exception près, détaillée ci-après). Ces autres sujets méritent de faire l'objet de leurs propres grimoires, ainsi par exemple la magie des skavens sera-t-elle abordée en détail dans *Les Fils du Rat cornu* et la magie du Chaos dans *Le Tome de la Corruption*. En revanche, les Collèges de Magie et la hiérarchie des magisters impériaux sont des sujets d'une importance considérable : vous trouverez dans ce volume une profusion d'informations très utiles pour vos futures parties de *WJDR*.

Les Royaumes de Sorcellerie est divisé en neuf chapitres dont voici le détail.

Chapitre un :
Les origines et l'histoire de la magie

Ce livre s'ouvre sur une description générale de la magie dans le monde de Warhammer : ce qu'elle est, d'où elle vient et comment elle est arrivée à son état présent. L'histoire de la magie est étroitement liée à celle des hauts elfes, en conséquence ce chapitre aborde quelques aspects de leur histoire.

Chapitre deux :
La nature de la magie

Ce chapitre approfondit les principes fondamentaux de la magie. Il contient la description des huit Vents de Magie et de leurs caractéristiques ; il évoque également la question de la malepierre.

Chapitre trois :
La magie et la société impériale

Pendant de nombreux siècles, la magie a été bannie de l'Empire. Ceci a bien changé avec la Grande Guerre contre le Chaos et la fondation des Collèges de Magie, mais le peuple la considère encore avec une grande méfiance. Ce chapitre aborde les relations entre la magie, ses praticiens et la société impériale.

Chapitre quatre :
Les Collèges de Magie impériaux

Ce chapitre constitue le cœur des *Royaumes de Sorcellerie*. Vous y trouverez la description approfondie des huit Collèges de Magie, accompagnée de détails au sujet de leur histoire et de leur philosophie ainsi que des portraits de personnalités éminentes.

Chapitre cinq :
Sorcières et répurgateurs

Mais qu'en est-il de ceux qui ne font pas partie de la hiérarchie des Collèges de Magie ? Ce chapitre aborde le sujet des sorciers de village, envoûteurs et autres thaumaturges et décrit de nouvelles carrières de façon à étoffer la personnalisation de cette classe de lanceurs de sorts illicites. On y trouve également des explications sur le rôle des répurgateurs et un survol de leurs organisations.

Chapitre six :
Bibliothèque magique

Dans ce chapitre, vous trouverez de nouveaux sorts et des listes de sorts pour chaque domaine de magie, des règles avancées pour la Malédiction de Tzeentch et un grand nombre de nouveaux rituels. Les sorts liés aux différentes Sciences de la magie du livre de base y sont également inclus de façon à vous offrir une liste de référence de tous les sorts de magie profane regroupés en un seul endroit, ce qui en facilitera l'utilisation.

Chapitre sept :
Outils magiques

Les sorciers ne se bornent pas à lancer des sorts. Ce chapitre étudie certains des instruments de la sorcellerie. Vous y trouverez des règles concernant les familiers magiques et la création des potions, de même qu'un catalogue d'objets magiques.

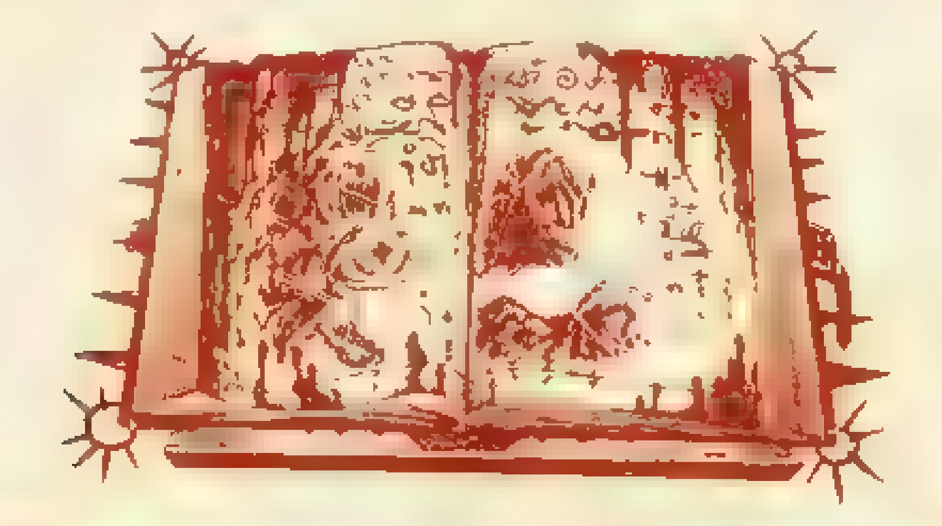
Chapitre huit :
La magie des runes

Ce chapitre aborde les bases de la magie runique du peuple nain, avec de nouvelles descriptions de carrières pour les Maîtres des runes. Il a été inclus aux *Royaumes de Sorcellerie* car les nains font partie intégrante de la société impériale et cela permet aux MJ de bénéficier d'un système facile à utiliser pour la création d'objets magiques.

Une Fin brutale

Pour terminer en beauté, *Une Fin brutale*, un scénario de T. S. Luikart pour *WJDR*, est une aventure dans laquelle les combustions spontanées ne sont que le début d'un vaste problème.

Les mystères de la magie profane vous tendent les bras. Il est à souhaiter que vous ayez une volonté de fer sans quoi Tzeentch viendra sûrement réclamer votre âme.





et le dominer grâce … de nos sorcelleries.
Croyez-vous réellement que … incantatoires
… capables de jeter à bas … arrogant
serviteur du redoutable Chaos ? … vieillards
bav… et égrotants osent entre… naïf que stupide
… faibles imprécations pourro… les mondes
… contre l'impitoyable vérité. … vérité aussi froide
… que la lame avec … démon. »







~ CHAPITRE I ~ LES ORIGINES ET L'HISTOIRE DE LA MAGIE

Il existe une énergie qui en quelque sorte imprègne l'Empire et toutes les terres du monde matériel, qui touche tout ce qui s'y trouve à des degrés variables, de telle façon que chaque créature, plante, roche, goutte d'eau et parcelle d'air en est pénétrée. Cette force n'est pas une énergie que nous pouvons observer, mesurer et dont nous pouvons prévoir les effets par la simple action de nos pauvres yeux, car ceux-ci sont limités au royaume de la perception humaine.

Ainsi, à la différence de la lumière ou de la chaleur, cette autre énergie, cette énergie ésotérique, n'a rien de physique dans son essence (elle est métaphysique, si l'on peut dire) en ceci que, malgré le fait qu'elle affecte l'ordre naturel du monde matériel, elle n'en est pas une composante naturelle. Elle a reçu une foule de dénominations au fil des millénaires, parmi de nombreux peuples et civilisations, mais l'appellation la plus commune sous laquelle la connaissent les peuples du Vieux Monde est tout simplement la Magie.

Cependant, il ne suffit pas de nommer une chose pour la connaître et ainsi la question reste posée : qu'est-ce que la magie ? D'où vient-elle et comment agit-elle ? Naturellement, les érudits, les magisters (des membres à part entière des Collèges de Magie ayant licence de pratiquer et d'enseigner la magie), les prêtres et les visionnaires ont tous des quantités de réponses à proposer. Quelques-unes sont de valeur équivalente même si, en surface, elles s'opposent parfois les unes aux autres ; d'autres présentent moins d'intérêt, tout en demeurant des opinions très répandues dans les différentes cultures du Vieux Monde, car le peuple reste farouchement attaché à ses traditions et à ses mythes populaires.

On dit qu'à moins d'être concentrée et façonnée au moyen d'un sort, la magie ne peut avoir d'effet prévisible sur une chose physique ou sur l'une des activités du domaine matériel. Ses effets sur le monde sont souvent bizarres, imprévisibles et hasardeux, tout comme le monde l'affecte de manière tout aussi étrange. On peut affirmer avec une quasi-certitude que la magie modifiera toujours les éléments du monde matériel avec lesquels elle entre en contact, mais il est difficile d'anticiper quelle forme prendra ce changement. Elle est capable de déformer ou de démanteler les lois physiques du plan matériel et peut métamorphoser tout ce qui existe pour engendrer d'autres objets ou processus qui ne pourraient exister sans elle.

LE ROYAUME DU CHAOS

Malgré tous leurs splendides concepts et leurs prétentions à percevoir les motivations des hommes et des dieux, les philosophes et les artistes de Tilée et d'Estalie ont tout juste réussi à effleurer la surface des plus grands mystères de la création. En dépit des extraordinaires découvertes des plus éminents mathématiciens d'Arabie sur les forces qui régissent les royaumes des mortels et la précision de leurs calculs et de leurs prédictions au sujet des effets de ces forces, ces hommes ne sont que des enfants comptant des billes colorées lorsque l'on compare leurs découvertes à l'infinie complexité de la réalité. Les prêtres et les théologiens impériaux ont beau bénéficier de révélations inspirées par les dieux et entretenir d'étroites relations avec tout ce qui est d'essence divine, ils ne sont plus que des benêts superstitieux quand les certitudes de leurs croyances et les hochets de leur foi se trouvent confrontés à la terrifiante incertitude aux changements perpétuels et aux contradictions gouvernées par le hasard qui régissent le royaume « divin » de l'Aethyr.

~ LE MYSTÈRE DIVIN ~

Le MJ doit garder à l'esprit qu'aucun prêtre, théologien ou bon citoyen de l'Empire ne saurait faire le lien entre les royaumes du Chaos, ou les enfers des Dieux Sombres, et les royaumes divins des dieux les plus salutaires de l'Empire (sauf, bien sûr, si le citoyen en question est un sorcier ou un membre d'un culte du Chaos). Très peu de personnes oseraient même imaginer que les dieux bénéfiques et maléfiques s'incarnent et résident dans le même plan métaphysique.

Pourtant, malgré cela, tous ces artistes, ces philosophes, ces observateurs et ces ecclésiastiques partagent au moins une certitude commune à leurs réflexions et à leurs travaux. Ils sont tous convaincus que la réalité recouvre bien plus de choses que quiconque n'a jamais pu en imaginer et que ce « plus » est bien plus vaste, profond et insondable que tout ce que n'importe quel mortel a jamais pu envisager. En fait, les habitants du Vieux Monde dans leur diversité, des seigneurs éduqués aux paysans illettrés, reconnaissent implicitement que le monde tel qu'on le leur montre, tel qu'ils le voient autour d'eux et le sentent sous leurs pieds, n'est pas tout. Loin de là, en réalité.

Dans les cultes du monde connu comme dans les Collèges de Magie, il est généralement admis qu'il existe un domaine immatériel au-delà de celui dans lequel nous vivons. Toutes les créatures vivantes du monde physique possèdent une sorte d'âme qui vit dans ce royaume immatériel ou s'y rend après la mort du corps physique. Mais la grande majorité des individus du Vieux Monde n'ont, au mieux, qu'une compréhension nébuleuse et très étroite de cette notion.

Les grands archimages de la tour de Hoeth en Ulthuan utilisent parfois l'analogie suivante : tout comme les corps et les esprits des mortels habitent le monde matériel, leurs âmes (ou ombres immatérielles) résident dans l'Aethyr. Pourtant, même cette explication reste trop simpliste, car ces âmes sont des entités très complexes, bien trop complexes pour qu'on se limite à les définir comme de simples ombres de la vie mortelle. Elles le sont, mais elles sont aussi bien plus que cela.

De nombreux prêtres et érudits de l'Empire pensent que ce royaume des esprits est en fait le royaume des limbes de Morr, dieu de la mort et de la fin des choses, et que les âmes y sont attirées après le trépas du corps. Certains théologiens du culte de Sigmar et de nombreux adeptes d'Ulric croient que leur divinité tutélaire possède un royaume divin personnel, où seuls les plus pieux et les plus fidèles d'entre eux seront accueillis après la mort, ce qui leur évitera de séjourner dans le domaine de Morr. En plus de tout ceci, il existe une croyance très répandue chez les habitants du Vieux Monde : on dit que ceux qui vénèrent les divinités démoniaques, le Grand Abîme, et qui vivent sous leur domination tomberont dans les enfers infinis des royaumes du Chaos, tout comme les gens qui osent refuser aux dieux le respect et la vénération que ceux-ci exigent et méritent.

En un sens, toutes ces croyances sont exactes, mais elles sont également limitées dans leur perspective, noyées au cœur de mythes séculaires, de traditions étouffantes, de dogmes et de superstitions. Peu de prêtres ou d'érudits (ou même d'autres personnes, d'ailleurs) identifient les royaumes divins ou les limbes de Morr comme étant le même endroit ou état ou la même chose que l'Aethyr, cet Aethyr auquel les magisters de l'Empire font quelquefois référence comme étant la source de leurs pouvoirs. Les membres du clergé de Sigmar prêchent que les envoûteurs, les thaumaturges et tous les lanceurs de sorts non reconnus par les Collèges de Magie impériaux utilisent le souffle impie des démons pour alimenter leurs pouvoirs hérétiques. Par conséquent, certains sigmarites soutiennent que la magie est liée au royaume du Chaos où règnent les Dieux Sombres.

LES ANCIENS, L'AETHYR ET L'AVÈNEMENT DES DIEUX

Avant l'apparition des humains et des nains, avant même que les asurs (les elfes) aient développé un langage, des légendes à moitié oubliées racontent que des êtres venus d'au-delà des plus lointaines étoiles (ou peut-être simplement d'un autre plan de la réalité) occupaient ce monde. Leurs motivations restent un mystère, leurs actes sont inexplicables, mais leur maîtrise de la science et de la sorcellerie était telle que ces êtres étaient de nature quasi divine, naviguant comme des géants sur l'océan des étoiles. Selon les rumeurs qui circulent dans la plupart des cénacles liés à la magie, il existerait en Lustrie des textes archaïques et rongés par le temps, gravés sur les murailles en ruine de temples préhistoriques oubliés. Si l'on pouvait déchiffrer ces textes, ils révéleraient toute la vérité sur ces êtres de l'antiquité et sur les plans qu'ils avaient conçus pour ce monde. Certains, parmi les prophètes hérétiques et autres prédicateurs déments, prétendent qu'en leur temps ces êtres étaient plus puissants que les vrais dieux tels que Morr ou Rhya, ou même que Khorne ou Tzeentch, parce qu'ils existaient bien avant l'éveil complet du divin. En vérité, ces déséquilibrés affirment que cette race, la première de toutes, avait le pouvoir d'invoquer les dieux et de les asservir afin qu'ils obéissent à leurs commandements. Ces fous prétendent que ce sont les actions de ces êtres, délibérées ou non, qui ont sculpté le néant encore dépourvu de forme et en ont fait la matrice de toutes les divinités.

Mais les gouffres du temps qui séparent notre époque de la leur sont si vastes. Qui peut dire avec certitude où se situent les faits, le mythe, la folie ou le mensonge ?

Les œuvres des Anciens

Selon certains récits, ces grands et énigmatiques Anciens, dont le souvenir diffus ne persiste que dans les plus anciennes légendes elfes et, sous une forme corrompue, dans les croyances de divers cultes secrets et dégénérés, auraient remodelé le monde et un grand nombre de ses créatures pour leur donner des formes plus plaisantes et plus utiles à leurs yeux. La raison pour laquelle ils ont décidé d'agir ainsi se perd dans les brumes de la préhistoire, mais si ce que l'on dit est vrai, le développement de presque toutes les races intelligentes de ce monde aurait subi leur influence.

Ce furent eux, ou peut-être une race subalterne qu'ils amenèrent avec eux sur ce monde, qui enseignèrent aux premiers elfes l'art de percevoir les filaments de magie qui s'infiltraient dans ce monde au travers de leurs portails aethyriques et de les utiliser. Que ce soit du fait de leur nature profonde ou à cause d'une intention des Anciens, les elfes possédaient une grande affinité avec ces courants de magie, bien qu'ils ne fussent que des enfants comparés aux Anciens. Toutefois, les elfes étaient capables de modeler ces courants de magie et de les utiliser sous forme de sorts que leur enseignèrent leurs divins mentors, ainsi qu'au moyen d'autres sorts qu'ils créèrent eux-mêmes au fil du temps.

En dépit de leur puissance divine et de leur apparente omniscience, les Anciens finirent par être chassés du monde



Dans les instants qui précédèrent le Commencement, il n'y avait ni Temps, ni Matière, ni Dimension, mais seulement l'Infinie Possibilité d'existence de ces choses, car en l'absence absolue de quoi que ce soit, tout devient absolument possible. Et ainsi, il advint que cette Infinie Possibilité prit conscience de sa propre existence, engendrant du même coup l'Univers et tous les plans d'existence qui lui sont parallèles.

Tandis que le Temps, la Matière et la Dimension se déployaient au sein de la matrice physique du Réalisé, la Possibilité continua à se développer à leurs côtés, dans le sein métaphysique du Devenir en gestation. Chaque nouvelle création apportant avec elle la possibilité d'une croissance et d'une plus grande complexité de Forme et de Processus.

Au fil du temps, la Création se tourna sur elle-même pour enfanter la Vie et, à son tour, la Vie accoucha de la Perception. À la suite de la Perception vint la Conscience et avec la Conscience naquit l'Intelligence, dont découlent le Concept et les Mots qui relient toutes choses au Concept.

Alors, les Mots engendrèrent de nouveaux Concepts qui entraînèrent l'accroissement de l'Intelligence et cette Intelligence accrue élargit la Conscience. Ainsi amplifiée, la Conscience permit l'évolution de la Perception et cette Perception évoluée en vint à connaître la Vie plus intimement. La Perception comprit la Forme et le Processus de tout ce qui faisait partie de la Réalisation et en vint à s'infiltrer dans le Potentiel brut de tout ce qui était encore en Devenir.

Au cœur de l'Infinie Possibilité qui habitait le Devenir, les Concepts commencèrent à prendre leur propre forme et, avec le temps, les Grands Paradigmes s'éveillèrent. Puissances en Devenir qui s'exprimèrent dans leurs propres Mots, si glorieux et si terrifiants.

À présent que des millénaires se sont écoulés, nous nous exprimons enfin avec nos propres Mots. Des Mots qui mènent le langage du quotidien aux langages de ceux qui, grâce à leurs visions mystiques, nous apprennent à connaître les Dieux et le monde, le Mortel et l'Immortel. Par eux, nous pourrons sculpter le monde à notre Volonté et l'univers suivant nos Desseins.

Il en est ainsi et ainsi il en sera.

— Teclis d'Ulthuan, traduit en reikspiel par le Magister Verspasian Kant, Patriarche de l'Ordre Lumineux

Ils me qualifient de traître, pourtant je sais bien que je suis resté loyal.

Hérétique, ont-ils hurlé, et pourtant j'ai vu les dieux comme ils ne peuvent pas les voir.

Ils m'ont marqué comme acolyte des démons. Pourtant lorsque j'ai invoqué l'Incréé, j'ai goûté le fruit de la vérité, même si mon corps, mon esprit et mon âme en payent à présent le prix.

Je sais que les œuvres de l'humanité ne sont que des édifices qui se désagrègent sur les courants mouvants des sables du temps. Elles ne dureront pas. Elles en sont incapables. Les vents qui descendent du Nord sont cruels en vérité, issus des entrailles même de l'Enfer. Les pauvres fondations de la civilisation ne leur survivront pas.

Je reptile la vanité des hommes, je verse des larmes devant leur orgueilleuse ignorance. Je connais la grandeur des anciennes races qui les ont précédés et la démesure impensable des créatures qui sont venues avant celles-ci. Dans mon rêve éveillé, j'ai assisté à l'aube, comme si le passé le plus lointain se révélait à mes yeux. J'ai vu les Tout-Puissants, les Premiers Nés, traversant la nuit infinie pour apporter leur gloire et leur horreur sur ce misérable monde médiocre. J'ai observé ces êtres sans pitié, ces dieux mortels, les premiers de toutes les races ancestrales, tandis qu'ils élevaient leurs monuments de matière et de pensée, sans souci des frontières entre la réalité et l'irréalité.

Ils ne connaissaient ni frontières, ni mesures, ni limites. Ils ont puisé dans le néant insondable et dénaturé tout ce qui existait pour le changer en tout ce qui ne devrait pas être. Ils ont conçu des portails cyclopéens reliant tous les lieux et tous les temps et plié les potentialités encore indéfinies des royaumes intermédiaires à leur bon vouloir. Pourtant, la fin de ces êtres, tout grands et terribles qu'ils fussent, était inscrite dans chacune de leurs actions. Car plus ils puisaient profondément dans le néant et plus ils examinaient ses conceptions difformes, plus ils attiraient son attention et éveillaient sa faim dévorante.

Ces êtres prodigieux créèrent des formes de vie suivant leurs souhaits. Et ailleurs, là où ils ne le firent pas, ils altérèrent les créatures qui étaient apparues avant leur arrivée. Ils modelèrent leurs corps, leurs âmes et leurs intelligences pour en faire de parfaits esclaves ou des sujets d'expérimentation. Et c'est à cette occasion que des filaments ténus s'étirèrent depuis le néant, trop faibles pour représenter une menace pour les Premiers Nés, ou même pour les toucher, mais suffisamment pour s'insinuer dans l'esprit de leurs serviteurs mortels. Les esprits des rejetons de cette progéniture s'accrochèrent aveuglément à ces impalpables fibres du Chaos, les ramenèrent à eux grâce aux failles qui pouvaient exister dans la conduite des Premiers Nés et permirent au néant de prendre pied sur le plan des mortels.

C'est ainsi que les œuvres des Premiers Nés furent amoindries et brisées sur le genou du Chaos. Leurs gigantesques cités tremblèrent sur leurs bases et s'effondrèrent et les pensées vagabondes, les cauchemars, les désirs diffus et les rêves fous qui hantent le royaume du Chaos s'incarnèrent dans notre réalité blafarde. C'est de cette manière que sont arrivés ici tous les dieux monstrueux et les démons de notre monde. Dans le passé comme aujourd'hui, qui possède ou aura le pouvoir de s'élever contre eux ?

— Richter Kless, pensionnaire du Grand Asile d'Aliénés de Frederheim

L'Aethyr, le Plan immatériel, le Warp, la Source, le Néant, la Thèse, l'Antithèse, les royaumes de l'Au-delà, les royaumes de l'Éther, le royaume du Chaos, le Monde des Esprits, l'Infernum, le Paradis, les Limbes, l'Hadès, le Shéol – les noms qu'il porte sont aussi nombreux que les cultures qui les ont inventés, pourtant tous ces noms désignent le même lieu. Nous autres, membres du Collège Doré, identifions cet « autre » métaphysique sous le nom de Réactif Primordial, le grand catalyseur qui autorise toutes les possibilités. En tant qu'Ordre, l'un de nos objectifs primordiaux doit être de comprendre le pourquoi et le comment de l'existence de la magie et de réunir les éléments qui permettent de l'expliquer.

J'ai tendance à voir en la nature double de l'univers matériel (en tant que réalité physique ou absolue) et du plan céleste (en tant que possibilité illimitée ou, comme notre Ordre le conçoit peut-être plus clairement, en tant que catalyseur suprême). Le plan céleste résulte de l'interaction entre « l'Un », fini et certain, de ce qui est physiquement existant et « le Non-Un », incertain et infini, du Réactif Primordial, lesquels sont, je me risque à le suggérer, les deux pôles opposés dont l'interaction rend possible l'intégralité du « processus » de Réalité. Sans le catalyseur du changement, le monde matériel ne serait qu'une matière statique, totalement pareille, qui ne pourrait ni se mouvoir ni se modifier.

— Extrait de *Un modeste Traité sur la nature de la magie*, par le regretté Gotthilf Plecita, Patriarche du Collège Doré

matériel ou par le quitter. Pourquoi et comment, cela reste une énigme. Peut-être furent-ils incapables de prévoir leur propre chute ou, l'ayant pressentie, de l'éviter. Il est possible qu'ils aient sous-estimé le pouvoir de l'Aethyr et son emprise grandissante jusqu'à ce que les nouveaux dieux soient devenus trop puissants pour être contrôlés. Peut-être les Anciens se sont-ils détruits les uns les autres dans une guerre oubliée depuis longtemps, ou peut-être ont-ils simplement quitté ce monde de leur propre chef. Il est possible que la vérité au sujet de la disparition des Anciens soit ensevelie sous les vestiges de leur civilisation si majestueuse autrefois. Quoi qu'il en soit, lorsque la civilisation des Anciens tomba finalement, les protections qu'ils avaient mises en place pour maintenir les énergies de transmutation brutes du Chaos à l'écart des certitudes du plan matériel tombèrent avec elle. Avec leur disparition vint l'avènement des puissances du Chaos et l'épanouissement de leurs désirs.

L'APPARITION DE LA MAGIE

Avec la destruction des œuvres des Anciens, l'immense portail qu'ils avaient édifié au-dessus du pôle nord du monde et qui leur permettait de traverser le gouffre commença à se dilater jusqu'à ce que les liens qui retenaient les énergies transmutatoires de l'Aethyr finissent par céder. Des vagues incontrôlées d'énergie chaotique, de la magie à l'état pur, se déversèrent de tous leurs portails pour balayer la terre, altérant la structure même et la nature de tous les éléments du monde matériel avec lesquels elles entraient en contact. Mais cette transformation s'opéra dans les deux sens, car au moment où cette énergie surnaturelle entra en collision avec les lois physiques de l'univers matériel, elle fut soumise aux lois de ce plan d'une façon très étrange et tout à fait inattendue. Sous la pression intense de la réalité qui s'opposait à elle, une grande partie de cette énergie chaotique se métamorphosa en une substance incroyablement dangereuse, que nous connaissons sous le nom de malepierre ou pierre magique.

Au cours des siècles qui suivirent l'effondrement des portails aethyriques des Anciens, de nombreuses créatures, aussi terrifiantes que contre nature, apparurent aux quatre coins du monde. Les territoires situés au voisinage immédiat des portails effondrés étaient tellement saturés de magie qu'une partie de la conscience de l'Aethyr parvint à y acquérir une forme physique ainsi qu'une volonté propre et cohérente. Un certain nombre d'entités bizarres et cauchemardesques adoptèrent alors les formes et les identités des dieux, des démons et des émissaires divins qui faisaient partie des traditions et des religions des races douées de pensée du monde matériel. D'autres entités, qui avaient adopté des aspects choisis entièrement au hasard, finirent par être intégrées dans les religions des races qui se développèrent lentement après l'apparition de la magie dans le monde pour devenir leurs dieux, leurs démons et leurs émissaires divins.

Ulthuan et les elfes

Les légendes racontent comment, à la suite de l'anéantissement des portails aethyriques des Anciens, le monde matériel fut submergé sous l'énergie transmutatoire de l'Aethyr. Les plus hauts sommets des chaînes de montagnes les plus élevées du monde disparurent derrière d'étranges brumes scintillantes de magie pure, une magie si puissante qu'elle devait être visible même aux yeux des bêtes les plus humbles et les plus dépourvues de toute sensibilité aethyrique. La substance des rêves et des cauchemars se combina dans l'air et le soleil fut voilé derrière un inquiétant nuage écumeux aux teintes d'un éternel crépuscule d'automne. Dans les régions les plus affectées par ce raz-de-marée de magie, le temps commença à s'écouler anormalement : des voyageurs qui pensaient n'avoir marché que quelques heures se perdirent pendant de longues années.

Mais aussi bizarres que fussent ces événements, ils n'étaient rien comparés à la sombre et terrifiante période qui était sur le point de commencer. Tandis que l'énergie magique se déversait au travers de la lointaine déchirure située au nord du monde en quantité toujours grandissante, la folie et l'horreur irrationnelle du Chaos s'introduisirent dans le monde, suivies de près par les puissances et les tyrans de tous les royaumes démoniaques. Ce fut la fin brutale et effroyable de l'âge d'or prolongé qu'avaient connu les elfes depuis que les Anciens avaient élevé leurs ancêtres à une conscience supérieure.

Les récoltes et les forêts furent dénaturées, métamorphosées en choses nouvelles qui n'étaient ni végétales ni animales et qui pourtant frémissaient d'une conscience haineuse. Des créatures affectées de hideuses mutations, faites de la fusion de plusieurs animaux et d'autres choses totalement impossibles à reconnaître, affluèrent depuis les régions du nord et des légions de démons et de monstres indescriptibles se rassemblèrent pour adorer les dieux majeurs du royaume du Chaos qui les avaient engendrés ou qui contrôlaient leurs existences. Ces monstres finirent par trouver le chemin d'Ulthuan où ils massacrèrent les elfes avec enthousiasme et les dévorèrent sans le moindre scrupule. À cette époque, la population des elfes était florissante, mais ils ignoraient tout de la guerre et du conflit. Ils furent donc incapables de résister aux innombrables esclaves et serviteurs du Chaos. Des guerriers en armes brûlèrent les bosquets sacrés, de vils mutants massacrèrent des villes et des villages entiers et les démons hululèrent de joie sur les ruines fumantes de ce qui avait été de fières et anciennes cités.



Ænarion et Caledor

…fois, au cœur des ténèbres terrifiantes de cet âge, émergea …mpion bien décidé à combattre l'obscurité grandissante et …uire les habitants du monde matériel à la victoire contre le …s. Il se nommait Ænarion, le plus grand de tous les héros et …s les capitaines de la longue histoire des elfes et celui dont …oire est la plus tragique. Ce fut Ænarion, resté dans l'histoire …e le Défenseur, qui fut le premier à permettre à Asuryan, le …puissant des dieux elfes nouvellement apparus, de l'utiliser …e réceptacle. En plus d'être le plus grand champion de son …e, Ænarion devint l'avatar semi-divin de la volonté de son … Et parce qu'Asuryan était la manifestation de la dignité des … de leur culture et de leur confiance en eux-mêmes, Ænarion …attit les forces divines et démoniaques du Chaos. Au plus …e la guerre contre le Chaos, Ænarion rencontra Caledor, le …grand mage elfe de son temps, et ils devinrent amis. Caledor …premier à parvenir à dompter les majestueux dragons et à …liser comme montures, ce qui lui valut le surnom de …teurs de Dragons. Avec son conseiller et ami le plus fidèle à …tés, Ænarion engagea la bataille contre les créatures du … et finit par les bannir d'Ulthuan. Mais le répit fut de courte … Au nord, le portail du Chaos continuait à vomir sa noirceur … monde comme un ulcère géant dont l'hémorragie déborde.

…s un siècle environ de recherches et d'expérimentations, …r réussit à détecter la source de l'invasion du Chaos grâce à …nation et il imagina un plan pour la maîtriser. Il avait …vert, loin au nord, le grand portail des Anciens qui reliait …s les réalités. Il avait également appris que ce portail s'était …ire, brisant les frontières qui séparent les mondes et libérant …ssantes vagues de l'énergie transmutatoire de l'Aethyr. Cette …avait afflué au travers du réseau de portails mineurs qui …aient le monde, provoquant la saturation et la corruption des royaumes matériels. C'était grâce à ces portails mineurs que les créatures du Chaos pouvaient se déplacer si rapidement d'un bout à l'autre du monde.

Caledor comprit que la seule véritable manière de vaincre les créatures du Chaos serait de les priver de l'énergie qui les nourrissait. Mais arriver à refermer le portail endommagé des Anciens était un exploit qu'il était impossible d'accomplir, même en combinant la puissance de tous les mages d'Ulthuan. Caledor imagina donc un plan qui consistait à faire converger toutes ces énergies pour générer un immense vortex aethyrique qui aspirerait la tempête d'énergie magique faisant rage sur le monde matériel et la renverrait dans le royaume du Chaos.

Mais Ænarion s'opposa à cette idée et déclara qu'elle n'était pas réalisable. Les pouvoirs et l'influence des dieux et des démons augmentaient à mesure que la marée d'énergie magique envahissait le monde. Malgré sa force physique et sa volonté quasiment indomptable, Ænarion avait finalement été dévoré par les désirs de la divinité qui le possédait. Cela n'avait rien à voir avec le fait qu'Asuryan personnifiait l'essentiel de ce qui était bon et beau dans la race elfe : il n'en était pas moins un dieu. Tout comme dans le cas des dieux du Chaos et de leurs champions, la volonté et les ambitions d'Asuryan avaient fini par anéantir celles de son avatar. Si le plan de Caledor réussissait, la puissance personnelle d'Asuryan et son influence en seraient amoindries et il semble ainsi qu'Asuryan joua un rôle-clé dans l'opposition d'Ænarion à ce projet.

En fin de compte, Ænarion finit par être entièrement consumé par son sentiment de devoir envers son peuple et il assuma toutes ses souffrances. Avec le meurtre de son épouse et la disparition de ses enfants, qui vinrent s'ajouter à son sentiment d'horreur devant le génocide auquel étaient soumis les elfes, Ænarion s'engagea finalement sur le chemin de l'oubli. En dépit

« … et ce fut ainsi que l'effondrement de ce « portail » menant aux royaumes des ténèbres qui se trouvent au-delà conduisit à la création du monde tel qu'il est aujourd'hui. C'est au moins ce que les elfes laissent entendre. L'immense zone d'instabilité engendrée par cet effondrement permit à une multitude de fragments conscients des rêves et des cauchemars issus de notre monde, qui s'étaient incarnés dans le royaume du Chaos, de se cristalliser jusqu'à un certain point sur le plan matériel. Ces entités se trouvèrent alors libres de céder à leurs caprices et d'assouvir leurs incompréhensibles instincts sur les habitants mortels de ce monde.

Les plus anciens manuscrits d'Ulthuan décrivent la plupart de ces entités comme de petites choses farouches, des êtres que nous pourrions identifier de nos jours comme des fées ou des lutins, les divers farfadets, nymphes aquatiques, dryades et créatures élémentaires du domaine naturel. Mais il y avait aussi d'autres entités, plus grandes et plus puissantes, qui firent également leur apparition après l'écroulement des portails des Anciens. Ces entités plus rigoureuses, des créatures de pensée et de magie, n'avaient pas de forme physique propre et prirent les aspects que leur suggérèrent les peurs, les croyances et les espoirs des mortels dont elles commencèrent à se nourrir.

De la même façon, les simples divinités que les races les plus anciennes avaient imaginées au fil des millénaires passèrent soudainement de l'état de concepts ou d'objets de vénération à celui d'êtres incarnés, dotés d'immenses pouvoirs et d'identités indépendantes. Ce furent véritablement les premiers démons et les premiers dieux. »

— Extrait de *Les Races ancestrales*, par le regretté Patriarche Suprême Volans.
Transcrit en reikspiel moderne par le Patriarche Verspasian Kant

« Ayant une âme à la fois faible et vacillante, la plupart des humains ne possèdent qu'une très piètre sensibilité aux Vents de Magie. Mais une minorité, comme ceux qui se trouvent rassemblés ici aujourd'hui, sont pour une raison ou une autre plus sensibles à cette énergie et possèdent des âmes qui scintillent comme des flambeaux pour ceux qui sont capables de les percevoir. Les personnes de cette trempe sont potentiellement capables de manier la magie et, formées correctement, peuvent consciemment contrôler et utiliser l'énergie magique pour affecter et même remodeler certains aspects de l'univers matériel ainsi que nous, magisters des Collèges impériaux, le faisons. »

— Extrait de la Troisième Lettre aux Collèges de Magie, écrite par le Premier Patriarche Suprême Volans.
Transcrit en reikspiel moderne par le Patriarche en exercice de l'Ordre Lumineux, le Magister Verspasian Kant

des avertissements de Caledor et, en vérité, contre toute raison. Ænarion tira l'Épée de Khaine de son sanctuaire, l'épée du dieu de la violence, de la guerre et du meurtre, s'exposant ainsi à accueillir en lui la puissance et la volonté de ce dieu guerrier. Hélas, aucune enveloppe mortelle, quelle qu'en soit la force, n'a été faite pour accueillir les esprits antagonistes de deux divinités opposées, même celle d'Ænarion. Tandis que les esprits des deux dieux s'affrontaient à l'intérieur de lui, Ænarion fut poussé aux frontières de la folie. Il se lança contre les armées des dieux du Chaos, encore et encore, et ses partisans devinrent de plus en plus sanguinaires et brutaux, à l'image du dieu de la guerre qui possédait à présent leur puissant roi. Cependant, Caledor le Dompteur de Dragons savait que les elfes ne pourraient gagner par la seule force de leur détermination et de leurs armes. Car pour chaque serviteur des Dieux Sombres abattu, dix étaient prêts à prendre sa place, alors que chaque guerrier elfe tombé était irremplaçable.

Le Grand Vortex

Caledor ne pouvait plus repousser l'échéance. Contre la volonté de son roi et ami, il convoqua les plus grands mages d'Ulthuan et les réunit pour accomplir un rituel qui engendrerait le Vortex sur l'Île des Morts, en plein cœur d'Ulthuan. D'une façon ou d'une autre, les suppôts du Chaos eurent vent de ce rituel et décidèrent de l'empêcher. Toutes les forces du Chaos s'attaquèrent aux remparts magiques que Caledor et ses compagnons magiciens avaient élevés autour de l'île. Malgré le ressentiment qu'il éprouvait à l'égard de son ami pour avoir outrepassé ses volontés, Ænarion n'avait plus le choix. Il rassembla ses armées et se porta au secours de l'Île des Morts.

L'affrontement fut long et terrible. Des milliers de combattants périrent dans les deux camps. La bataille fit rage, les dragons et les démons rugissant et vociférant, pendant qu'au centre de l'île les mages elfes psalmodiaient l'interminable incantation destinée à créer le Vortex. Les vents se levèrent, avec un hurlement si assourdissant qu'il en vint à couvrir le tumulte de la bataille même. Des éclairs multicolores zébrèrent le ciel tempétueux et le monde lui-même sembla trembler sur ses bases. Au paroxysme de ce pandémonium, le vent tomba tout à coup et il y eut un instant de calme absolu. Puis les montagnes frémirent et d'immenses murailles d'énergie surgirent entre la terre et le ciel, convergeant sur l'Île des Morts. Accourus dans le ciel, des nuages orageux, luisant d'une sinistre lumière, commencèrent à tournoyer, en se précipitant vers le bas et en se contractant au-dessus de l'île, disparaissant sur eux-mêmes comme aspirés par un tourbillon.

Les énergies destructrices qui avaient été attirées sur l'île tuèrent les mages elfes, un à un. Les moins puissants et les moins expérimentés furent les premiers à tomber, leurs cerveaux furent consumés et leurs chairs et leurs os réduits en une brume colorée. Les mages survivants prononcèrent les dernières paroles de leur incantation rituelle puis, dans un aveuglant éclair iridescent, l'Île des Morts disparut. Le rituel était une réussite, mais celle-ci avait un goût bien amer. Le Vortex était créé et la marée de magie se retirait, laissant les démons infâmes et les autres créatures du Chaos pris au piège, agonisants, comme des poissons sur le sable. Mais le prix à payer fut terriblement élevé ; le rituel avait isolé les mages elfes hors du temps avec l'Île des Morts et les avait emprisonnés pour l'éternité dans la dernière seconde de leur incantation.



L'EMPIRE ET LA RÉPRESSION DE LA MAGIE

Bien des millénaires plus tard, après la longue guerre entre les elfes et les nains, qui se solda par l'exode des premiers et leur disparition du Vieux Monde, la terre se trouva pour ...ssentiel abandonnée aux orques, aux gobelins et aux tribus ...bares des humains. En ces temps reculés, les humains n'étaient ...e des sauvages vêtus de peaux de bêtes, à peine discernables ...s orques aux yeux des elfes qui quittaient ces contrées. Ces ...s d'humains primitifs restèrent largement divisées jusqu'à ...ènement de Sigmar Heldenhammer. Sigmar lança et conduisit ...mouvement d'unification des tribus antagonistes des humains. ...créa des liens d'amitié avec la race déclinante des nains ...squ'il sauva Kurgan Barbe de Fer, haut roi des nains, des griffes ...ne bande de pillards orques.

...s ces jours anciens, le peuple de l'Empire de Sigmar entre... ...t peu de relations avec la magie ou les arts qui s'y rattachent. ...a plupart des gens pensaient que tout ce qui touchait à la sorcel... ...e était dangereux par essence, malsain et probablement ...étique. Cette opinion découlait du fait que les quelques ...mains qui étaient sensibles à la magie n'avaient pas la moindre ...e de la manière de s'en servir sans difficulté et encore moins ...utiliser sans risque. En fait, un grand nombre de ces sorciers ...mitifs tombèrent sous l'influence corruptrice du Chaos et ...nrent fous ou furent absorbés par le royaume du Chaos.

L'influence des nains

...ntre des facteurs significatifs qui contribuèrent à entretenir ...méfiance de l'Empire vis-à-vis de la magie et de son usage ...rait bien découler de sa longue association avec les nains. ...ette race n'a que peu, voire pas du tout, d'affinité avec la magie ; ...nains ne sont pas capables de la percevoir comme le peuvent ...s elfes et certains humains et encore moins de la manipuler ...our créer des sorts. Ainsi les nains, qui sont par nature farou...ment conservateurs, ont-ils développé un sentiment de ...spicion et de méfiance envers la magie. Cette façon de penser ...demment été renforcée par leur longue et terrible guerre ...re les elfes, durant laquelle ceux-ci, maîtres de la magie, l'un... ...èrent comme si cela leur était inné.

...use des liens d'amitié existants entre Sigmar et leurs ...mes, les nains entreprirent de civiliser les tribus humaines ...eur enseignant des techniques de construction et de métal... ...très évoluées par rapport aux capacités primitives dont ...posaient les humains de cette époque. En plus de ces avancées ...ologiques et scientifiques, les humains assimilèrent sans ...un doute un certain nombre de croyances et de pratiques ...relles auprès de leurs mentors nains. Il est fort probable que ...onde méfiance des nains à l'encontre des utilisateurs de la ...e et de l'art de la pratiquer fit partie de ces acquis culturels. ...tefois, cette défiance ne s'étendait pas jusqu'aux merveil... ...ses œuvres des maîtres des runes nains ou aux saints hommes ...emmes des tribus humaines qui obtenaient régulièrement des ...ultats magiques par leurs rituels et leurs prières. Comme ...urd'hui les prêtres de l'Empire, on considérait que ces ...stiques du passé communiquaient avec les dieux. Les résultats ...turels obtenus par ces personnes étaient donc des ...mples de la façon dont les dieux pouvaient opérer des ...les par l'intermédiaire de leurs serviteurs les plus pieux et ...ent extrêmement éloignés de la dangereuse sorcellerie ...quée (intentionnellement ou non) par les rares malheureux ...bles de percevoir et de manipuler la matière brute des vents ...Chaos. Voilà du moins l'opinion générale des bons citoyens ...Empire.

Dans les tribus humaines, les rumeurs allaient bon train au sujet de l'infamie qui frappait ces pauvres infortunés, accablés par la folie et les mutations physiques à cause de leurs incontrôlables aptitudes magiques utilisées sans formation, jusqu'à ce que Sigmar décrète que de tels individus étaient clairement maudits. Sigmar avait affronté de nombreux sorciers et démons à la guerre et il avait été grièvement blessé par Nagash, le grand nécromancien. Ajoutées aux conseils catégoriques de ses alliés nains et à sa propre foi en la force de son bras et en un honnête labeur, ces expériences contribuèrent probablement à convaincre le premier Empereur que pour maîtriser et faire prospérer son empire, les seules véritables préoccupations de son peuple devaient être de se tenir prêt à faire la guerre et de construire des villes fortifiées de bois et de pierre. Et en aucun cas la magie et l'art de la maîtriser.

La magie et les cultes de l'Empire

Lorsque Sigmar entra dans la légende, les opinions relatives à la magie se dégradèrent encore. De nombreux prêtres la considéraient avec de plus en plus d'inquiétude, particulièrement au regard de la façon qu'elle avait de corrompre la forme physique. La magie était une énergie impure, responsable de l'apparition des mutants, de l'existence des hommes-bêtes et qui attirait de nombreux maux. Il est dans la nature de l'homme de craindre et de condamner ce qu'il ne comprend pas. En outre, comme de nombreux utilisateurs de magie étaient également des adeptes des Puissances de la Ruine, il leur parut logique de commencer par interdire purement et simplement l'usage de la magie pour protéger l'Empire de la menace du Chaos.

Au fil du temps, cette manière de penser finit par gagner de nombreux autres cultes de l'Empire. Nul ne pouvait nier que là où les prédicateurs de Sigmar avaient effectué leurs flamboyantes purifications, il y avait moins de mutants, moins de calamités et pratiquement plus aucune poussée de peste démoniaque.

L'usage de la magie fut interdit pendant des siècles, à la fois par la tradition et par le code civil et même, à certaines époques, officiellement condamné par les dirigeants des cultes religieux. De terribles punitions attendaient ceux que l'on prenait à s'adonner à « l'ensorcellement » et des châtiments plus affreux encore étaient réservés à ceux qui allaient jusqu'à pratiquer « les arts de sorcellerie ». Plus le temps passait, plus le nombre d'adeptes de la magie démasqués et brûlés augmentait. Les prêtres avaient découvert qu'une bonne condamnation au bûcher pouvait à la fois leur servir à protéger leurs ouailles, à rappeler ses devoirs religieux au peuple et à lui procurer un peu de distraction pendant les mois d'hiver.

Dans la plupart des cas, toute personne essayant de protéger les accusés connaissait le même sort par mesure de sécurité. Des milliers d'innocents furent sans aucun doute exécutés au cours de cette « époque ardente », dans une ferveur religieuse sans cesse grandissante qui persista jusqu'à l'accession au pouvoir de l'Empereur Magnus.

Dans les zones rurales de l'Empire, on pouvait toujours rencontrer des herboristes locaux, des diseuses de bonne aventure, des fabricants d'amulettes, des rebouteux et autres sorciers de village, qui vivent tous de la superstition et de l'ignorance. Pourtant, en dépit du fait que l'on peut à peine considérer



ces praticiens comme des utilisateurs de magie, les paysans de l'Empire, craintifs et superstitieux, les traitaient de telle façon qu'aucun d'eux ne pouvait jamais se penser complètement à l'abri des bigots de leurs communautés. Nombre d'entre eux furent chassés de village en village, torturés et brûlés par des foules terrorisées ou même par les répurgateurs de l'Empereur.

Les rares individus qui étudiaient la magie et l'art de la pratiquer ou, pire encore, qui vénéraient les dieux du Chaos, le faisaient dans le plus grand secret. Il s'agissait invariablement de personnes riches ou nobles, s'engageant dans ce genre de recherches pour tromper leur ennui ou dans le but d'acquérir certains avantages commerciaux, politiques ou guerriers. La majorité possédaient de naissance une affinité naturelle avec la magie, d'une nature ou d'une autre. Ces individus riches et puissants étaient ceux qui étaient le mieux à même de dissimuler leurs activités aux yeux du public (mais pas toujours les effets que celles-ci pouvaient avoir sur eux) et qui possédaient les ressources nécessaires pour se procurer les grimoires occultes interdits et les différents objets magiques nécessaires à améliorer leurs capacités.

À la recherche d'un savoir secret

Pendant toute cette période de persécution, de petits groupes d'individus sensibles à la magie (faisant généralement partie des classes les plus riches) réussirent à se regrouper et à mener des expériences clandestines. Certains créèrent même leurs propres traditions ésotériques, quoique celles-ci fussent d'une portée limitée et assez peu évoluées. Quelques personnes ou confréries d'une qualité exceptionnelle réussirent à ne pas tomber sous la domination des ténèbres ou simplement à ne pas s'autodétruire par maladresse. Ces gens apparaissaient de temps en temps au grand jour, toujours au moment des épidémies de peste ou lorsque la guerre déchirait le pays, mais ces groupuscules ne subsistaient jamais bien longtemps. Même pendant la désespérante et apparemment interminable période d'anarchie qui porte le nom de guerre des Trois Empereurs, les autorités religieuses ou civiles tolérèrent rarement bien longtemps l'existence de telles congrégations occultes, indépendamment du fait que celles-ci pouvaient être totalement inoffensives ou du bien qu'elles tentaient de faire. Tous ceux qui admettaient ouvertement posséder des talents ou des connaissances occultes finissaient inévitablement par être mis à mort, qu'il s'agît d'individus isolés ou de communautés entières.

Malgré quelques dangereux échecs et l'obstination bornée que les répurgateurs mirent à s'efforcer de les démanteler, certaines de ces sociétés secrètes consacrées à la création d'une tradition occulte unifiée se révélèrent remarquablement persistantes au cours des siècles. L'une de ces disciplines, l'alchimie, parvint même à acquérir une certaine respectabilité, une fois qu'elle se fut débarrassée de tous ses liens apparents avec la magie. Malgré cette maigre victoire, les tentatives de rationalisation des arts occultes étaient loin de présenter des formes universelles ou de correspondre à des croyances communes. Au fil des longues années que dura la persécution, le processus expérimental fut le plus répandu chez ceux qui étaient suffisamment courageux, déraisonnables ou désespérés pour tenter d'élaborer une tradition magique fut la méthode du «ça passe ou ça casse», avec, évidemment, des résultats très variés.

La tentation des ténèbres

Il n'est pas inexact d'affirmer que si la répression de l'usage de la magie fut aussi stricte et sanglante, c'est à cause du fait que la majorité des utilisateurs de magie de ce temps s'étaient tournés vers les arts sombres. Comme la législation impériale ou provinciale, pas plus que les règlements ou les doctrines des différents cultes, ne prévoyait aucun moyen légal d'effectuer d'authentiques recherches sur la magie, «l'ère des bûchers» eut une allure de prophétie qui se réalise. La conviction universelle voulait que ceux qui pouvaient utiliser l'énergie magique fussent impurs et maléfiques. Devant de telles superstitions, les individus sensibles à la magie et qui se trouvaient en position de pouvoir l'utiliser décidèrent qu'il valait mieux prendre le risque de se tourner vers les arts sombres. Si cela pouvait leur procurer une chance de se protéger de la persécution des cultes de l'Empire, qu'avaient-ils à perdre? Par ailleurs, nombre d'entre eux étaient convaincus qu'une sensibilité révélée à la magie les condamnait automatiquement au bûcher et à la damnation. Ils avaient donc tout à gagner à étudier les arts sombres, ou même à vénérer les Dieux Sombres eux-mêmes.



Ainsi, à la base, l'Aethyr est une contradiction du fait que son existence et sa nature semblent se trouver en opposition directe avec pratiquement tout ce que les érudits de notre monde pensent comprendre de l'univers. Par conséquent, de nombreux érudits sorciers des Collèges de Magie impériaux soutiennent qu'il est contraire à l'objectif recherché [illegible] de décrire l'Aethyr en termes non symboliques et concrets car, à la différence du plan matériel qui répond à des faits et des lois physiques, l'Aethyr est d'une nature métaphysique qui contient toutes choses.

On pourrait voir l'Aethyr comme un potentiel absolu, un état où absolument tout est possible, que cela soit imaginable ou pas, mais pas nécessairement probable. La possibilité et le potentiel sont des caractéristiques de la réalité [illegible] dans tous les aspects du plan matériel, du plus grand au plus petit, de l'univers à l'atome, depuis ce qui [illegible] par nos sens à ce qu'on peut [illegible]. Les mots « possibilité » et « potentiel » sont utilisés pour décrire quelque chose qui autrement serait incommensurable, que ce soit parce que les choses que ces mots désignent n'ont aucune dimension ou existence propre mesurable, ou parce qu'elles sont véritablement infinies et donc au-delà de toute mesure possible.

Ainsi, les mots « possibilité » et « potentiel » sont des noms attribués par les humains à des concepts abstraits. Mais l'existence de l'Aethyr à la fois en tant que réalité, paradoxe et énergie pourrait être considérée comme une proposition [illegible] laquelle la possibilité et le potentiel décrivent des concepts qui n'ont aucune dimension propre, physique, temporelle, de masse ou d'énergie mesurable. Il serait plutôt logique de suggérer que, comme l'Aethyr, elles existent également d'une autre manière dans tous les éléments et aspects du plan matériel, en tant que catalyseurs de base de tout ce qui existe. Plus encore, on pourrait argumenter que c'est l'Aethyr lui-même qui est l'existence, la source et le réservoir de toute possibilité et de tout potentiel et que le Chaos, que nous appelons magie et Aethyr, est la manifestation [illegible] caractérisée du potentiel brut.

Peut-être est-il trop limitatif, en ce cas, de définir l'Aethyr comme un royaume ou même comme une localisation. L'Aethyr peut potentiellement être un endroit, un état ou une chose uniquement parce que l'Aethyr pourrait en réalité [illegible] et contient toutes les possibilités [illegible] mais qu'en même temps il ne peut seulement être un endroit, un état ou une chose. Demander où se trouve l'Aethyr serait comme demander où se trouve l'infini ou quand se trouve l'éternité. Il serait alors possible d'indiquer absolument n'importe quelle direction et de donner une réponse exacte, mais seulement dans le sens le plus [illegible].

Pourtant, si l'Aethyr n'est pas seulement un endroit et ne possède pas de dimensions physiques permanentes, [illegible] comment se fait-il que les Vents de Magie viennent de l'Aethyr ? Cela ne semble-t-il pas suggérer qu'il s'agit donc en fait d'un lieu d'une nature ou d'une autre ? [illegible] il est tout de même possible d'affirmer avec certitude que l'Aethyr existe bien d'une façon ou d'une autre, puisque les sorciers des Collèges perçoivent ses énergies et les utilisent presque quotidiennement. [illegible] les recherches académiques des Collèges, il existe une sorte de faille dans l'Aethyr loin dans le nord, au-delà du Pays des Trolls et des Désolations du Chaos.

Pour utiliser des termes restreints, peut-être existe-t-il une possibilité pour qu'un individu traversant cette faille [illegible] D'autres soutiennent que l'Aethyr représente l'incertitude absolue, un potentiel absolu et non réalisé dans l'attente d'un catalyseur qui lui permettra de se réaliser lui-même.

Ceux qui adhèrent à cette dernière proposition voient l'Aethyr comme le modificateur ultime de toutes choses, mais [illegible] on peut postuler que tout ce qui existe sur le plan matériel [illegible] est par essence plus [illegible] que ne l'est l'Aethyr.

C'est pourtant expliquer pourquoi certains considèrent l'Aethyr comme une sorte d'esprit collectif subconscient de l'univers matériel. En vérité, un bon nombre des plus grands magisters du Collège Lumineux semblent partager cette opinion. Ils ont écrit de fascinantes dissertations dans lesquelles ils explorent l'hypothèse selon laquelle l'Aethyr pourrait être le générateur et la manifestation de toutes les pensées, les émotions, les fragments de souvenirs et les croyances de tous les êtres vivants sur le plan matériel. On pourrait dire que les choses les plus immatérielles engendrées sur le plan matériel (celles qui ne peuvent être mesurées, capturées ou contenues) sont les pensées et les émotions. Mais c'est précisément à cause de cette immatérialité qu'elles trouvent si aisément leur chemin vers l'Aethyr. Peut-être se glissent-elles au travers des fissures de notre réalité absolue et complètement incarnée et, d'une façon ou d'une autre, aboutissent-elles dans l'Aethyr.

Pour développer sur cette idée du fait que même la pensée et l'émotion sont plus définies et réelles que la réalité [illegible] de l'Aethyr et du fait que la pensée et l'émotion sont les deux éléments natifs du plan matériel les plus [illegible] dans l'Aethyr, il s'ensuit que ces deux éléments sont devenus les deux composés les plus importants et les plus faciles à se procurer grâce auxquels le potentiel irréalisé de l'Aethyr peut-être catalysé.

— Extrait de *Un modeste Traité sur la nature de la magie* par le regretté Gotthile Puchta, Patriarche du Collège Doré

MAGNUS LE PIEUX ET LA GUERRE CONTRE LE CHAOS

Au cours des deux millénaires qui suivirent la disparition de Sigmar, des cultes et des sociétés secrètes apparurent partout dans l'Empire. Au cœur de la nuit, dans presque toutes les cités et les villes les plus importantes, leurs membres pratiquaient à la fois leurs dangereuses versions de la sorcellerie, les rites d'invocation de la magie noire et la démonologie. En ce temps-là, la simple mention de sorcellerie suffisait parfois pour attirer les foudres des répurgateurs, avec leurs torches flamboyantes et leurs cruels chiens de guerre.

De toutes les guerres et les épreuves qui ont accablé l'Empire, il en est une qui surpasse tout en monstruosité et en horreur : la Grande Guerre contre le Chaos ou, comme on la nomme parfois, la Grande Incursion du Chaos, menée et remportée par les valeureux hommes de l'Empire et leurs alliés contre les adorateurs de démons des hordes d'Asavar Kul.

Dans les ténébreuses années qui précédèrent l'ouverture du second millénaire après Sigmar, l'Empire vacilla au bord de l'anéantissement. Des siècles d'une guerre civile impitoyable avaient mis le cœur de l'Empire à feu et à sang et le royaume des empereurs, si glorieux autrefois, avait sombré dans l'anarchie entre les mains de mauvais souverains. Quatre Comtes Électeurs provinciaux s'autoproclamèrent Empereur légitime, chacun d'eux aussi résolu à s'imposer que les autres, et les armées de Marienburg, du Talabecland, de Middenheim et du Reikland marchèrent les unes contre les autres dans d'incessants conflits, ne laissant dans leur sillage que destruction, pauvreté et famine.

Les Vents de Magie

Dans les tout derniers jours qui précédèrent le début du troisième siècle du second millénaire, les Vents de Magie descendirent du nord, de plus en plus violents, saturant la terre de l'énergie brute de l'Aethyr. Dans tout le Vieux Monde, les créatures du Chaos, déjà nombreuses, se multiplièrent et prirent de l'assurance, émergeant des profondeurs des forêts et descendant des sommets des montagnes, se jetant sur les villes et les villages pour les piller et les brûler. Il eut été facile de mettre un terme à ces expéditions au début, si seulement les Électeurs des provinces s'étaient alliés pour les repousser. Mais ils ne le firent pas, aveuglés qu'ils étaient par leur arrogance et la méfiance qu'ils ressentaient les uns pour les autres. C'est ainsi que ces offensives du Chaos tournèrent à la guerre ouverte, et les provinces de l'Ostland et de l'Ostermark furent ravagées.

Poussés vers le sud par la marée du Chaos qui submergeait leurs territoires, des guerriers venus de Norsca et de plus loin encore ravagèrent les côtes de l'Empire et de la Bretonnie, et des troupes de maraudeurs, commandées par des élus du Chaos en armure noire, s'aventurèrent dans le sud jusqu'au Hochland et au Middenland. Pour aggraver encore les choses, la désorganisation et la stupidité des seigneurs impériaux de cette sombre et terrible époque permit à de sauvages hordes d'orques et de gobelins, qui avaient été repoussées vers l'ouest par le pouvoir grandissant du Chaos, de mettre à sac les régions frontalières de l'Empire sans la moindre opposition.

La catastrophe atteignit son point culminant durant l'été de l'année impériale 2301. Dans tout l'Empire, on assista à d'inquiétantes manifestations annonciatrices de désastre. On raconte que des [illegible]s qui avaient alimenté des villes pendant des générations s'asse[illegible] soudainement ou se mirent à vomir une vase infecte. Des chancres mystérieux ou des nuages d'insectes s'abattirent sur les récoltes et les ravagèrent. Le bétail et les animaux domestiques succombèrent à des maladies ou donnèrent naissance à des monstres abominables. On raconte même que l'on vit des poissons pourvus d'ailes s'envoler hors des rivières et des cochons se tenir sur leurs pattes arrière et marcher comme des hommes. Le pays fut submergé par la terreur et l'hystérie collective.

La fin est proche!

Pris au piège au milieu de tant d'horreurs et de massacres, le petit peuple de l'Empire crut voir la fin du monde approcher. Un grand nombre de gens se tournèrent avec ferveur vers les dieux comme vers une dernière planche de salut et les cultes de l'Empire, particulièrement celui de Sigmar, virent leur puissance augmenter de jour en jour tandis que la populace terrifiée affluait dans les temples. Pourtant, en même temps que ces innombrables fidèles se précipitaient dans le giron des dieux, de nombreuses autres personnes, les désespérés et les exclus, trouvaient le réconfort dans la vénération de divinités plus anciennes et plus sombres. En dépit de l'édit interdisant la pratique de la sorcellerie, on livrait tous les jours de nouveaux utilisateurs de magie aux autorités. Le ciel nocturne était illuminé par les bûchers des répurgateurs et pourtant l'usage de la magie persistait.

Sentant leur temps venu, les fous furieux qui servaient les dieux du Chaos se glissèrent hors de leurs repaires, cachés dans toutes les villes et cités de l'Empire, sautant sur l'occasion d'en prendre le contrôle. Mal préparées, les milices de ces malheureuses agglomérations n'avaient pas la moindre chance de s'en sortir contre les fanatiques serviteurs des sombres puissances et leurs alliés démoniaques. Tous les citoyens qui le pouvaient s'enfuirent de leurs foyers, ceux qui restèrent furent pourchassés dans les rues comme des animaux.

La marée du Chaos

Très loin au nord, le portail du Chaos, démesurément enflé par la poussée d'énergies irrépressibles, commença à dégorger l'ombre noire de l'Aethyr qui se déversa en direction du sud, noyant le Pays Perdu et l'absorbant dans le royaume du Chaos. Les armées du Chaos s'avançaient devant cette irrésistible lame de fond et, tandis qu'elles progressaient toujours plus avant dans le sud, leur nombre grossissait. Les plus puissants des champions du Chaos, accompagnés de leurs troupes guerrières, se joignirent aux monstres des Désolations du nord, qui amenaient avec eux des armées de maraudeurs venus des frontières du Pays des Trolls. Dans les profondeurs des forêts de l'Empire, les mutants et les hommes-bêtes se rassemblèrent et se préparèrent à la guerre.

Entre les Monts du Milieu et la Haute Passe, à de nombreuses lieues au nord de Praag, une abominable horde vouée aux dieux du Chaos fit son apparition. À ce que l'on raconte, il s'agissait de la plus importante armée jamais levée pour déclarer la guerre au Vieux Monde. D'après certains, elle était composée de cent mille guerriers. Mais d'autres affirment qu'ils étaient trois ou quatre fois plus nombreux. Cette redoutable multitude marcha sur le sud en répandant la ruine sur son passage.

À l'approche de l'automne, même les plus grandes capitales de l'Empire tombèrent dans l'anarchie. Les fermes, les villages et les



s les pays écartés furent abandonnés aux maraudeurs du s et un flot continu de réfugiés se précipita vers les cités surpeuplées. Même dans la prospère région du Reikland, r de Nuln et d'Altdorf les choses allaient mal. Des monstres ent dans la forêt du Reikwald et les bateaux étaient attaqués eles lors de leurs voyages sur les grands fleuves de la nce. Dans les rues de toutes les cités, des fanatiques et des hètes de malheur haranguaient les foules, chacun prêchant ses propres manières d'obtenir la rédemption, toutes aussi ssantes les unes que les autres. Désespérés, de nombreux ens qui pensaient que la fin du monde était arrivée se rent à ces troupes de flagellants et d'oiseaux de mauvais ure emplis de haine envers le monde.

n, une puissante cabale de sorciers voués à Tzeentch sortit clandestinité pour mener des cohortes de démons et de stes hurlants à l'assaut contre les forces de la loi épuisées. es citoyens, poussés aux frontières de la folie par la famine faim, se soumirent à ce qu'ils considéraient comme la re inévitable du Chaos et tentèrent leur chance aux côtés orciers, se retournant contre leurs propres frères et sœurs. épurgateurs et les prédicateurs firent de leur mieux pour r le peuple contre ces serviteurs des sombres puissances et a guerre dans les rues.

Un signe dans le ciel

s dans les égouts et dans les ruines des maisons incendiées, yens terrifiés priaient pour leur salut, conjurant les dieux r envoyer un signe qui leur montrerait qu'ils n'étaient pas face aux ténèbres montantes. Presque exactement deux trois cents ans après la mort de Sigmar Heldenhammer, il a que les prières du peuple avaient été entendues. Un signe apparut dans le ciel : une comète à deux queues jumelles. L'antique symbole du divin père fondateur de l'Empire traversa la voûte des cieux dans toute sa gloire flamboyante. Mais que pouvait bien signifier ce présage ?

La réponse à cette question vint sous la forme d'un jeune homme fougueux qui se destinait au séminaire du culte de Sigmar de la cité de Nuln. Il se nommait Magnus et était le plus jeune fils d'une noble famille. Grâce à sa grande clairvoyance, à ses discours passionnés, à son habileté aux armes et à sa foi inébranlable, il attira à lui une armée de fidèles et les mena à la victoire contre les adorateurs des Dieux Sombres, écrasant les forces de la coalition des sorciers et purgeant sa ville de toutes les traces de leur passage.

Mais ailleurs, les forces de l'humanité étaient loin de se montrer victorieuses. La horde du Chaos ravagea le nord du Kislev avant de se porter vers le sud en longeant les contreforts des Montagnes du Bord du Monde, avançant sans relâche vers le cœur du Kislev et la florissante cité de Praag, dont les citoyens paniqués se préparèrent à la guerre. Des milliers de personnes venues des campagnes environnantes se précipitèrent à l'intérieur des remparts, apportant le peu de bétail et de blé ayant échappé aux incessantes épidémies qui avaient accablé la contrée. Mais c'était loin d'être suffisant. Les braves habitants de Praag ne tardèrent pas à souffrir de la famine et, comme ils étaient déjà affaiblis, ils furent nombreux à succomber aux odieuses visites de Grand-père Nurgle.

Cependant, les Kislevites assiégés entendirent parler d'un héroïque chef de guerre du sud. Un certain Magnus montait vers le nord à la tête d'une armée pour se porter à leur secours. En effet, au fil des semaines et des mois écoulés, les troupes de Magnus de Nuln s'étaient beaucoup renforcées. Autour de lui, il avait rassemblé une armée très hétéroclite : des fidèles dévoués

de Sigmar et de plusieurs autres cultes des fanatiques forcenés, des citoyens ordinaires et des soldats professionnels issus des armées des différentes provinces. Reconnaissant en Magnus un chef sous la bannière duquel ils pouvaient s'unir, ou réalisant qu'ils n'avaient pas d'autre choix en ces temps périlleux, les Comtes Électeurs de l'Empire lui avaient juré un soutien inconditionnel et s'étaient joints à lui à la tête de leurs propres troupes.

Le désespoir de Magnus

Néanmoins, l'espoir était une denrée rare en cette époque difficile et malgré sa foi inébranlable en la puissance de Sigmar et en la force de l'unité impériale, le découragement s'insinua dans le cœur de Magnus. Tous les jours, il lisait des rapports rapportés par ses éclaireurs ou détachés de la patte de pigeons voyageurs. Chacun d'eux contenait des histoires horribles et décrivait l'énormité des forces cauchemardesques déployées contre lui. Il écrivit dans son journal de guerre (aujourd'hui conservé à la bibliothèque privée de l'Empereur, au palais impérial) qu'il savait au fond de son âme que les braves hommes et femmes de l'Empire étaient capables de triompher de n'importe quel ennemi mortel. Mais pouvaient-ils y parvenir contre les monstres et les démons du Chaos... ?

Magnus savait qu'il lui fallait des alliés, et des alliés capables de lui apporter quelque chose qui faisait défaut à ses propres armées.

Après l'avoir quitté, les elfes avaient évité le Vieux Monde pendant d'innombrables siècles, en fait pendant les deux mille une années qui avaient suivi la mort de Sigmar. Presque trois cent un ans exactement avant l'incursion du Chaos, ils étaient revenus sur les terres des hommes et avaient établi des relations avec l'Empire. Durant ces trois cents années, les élites de la société impériale avaient pu découvrir qu'un certain nombre de légendes courant sur ces elfes prétendument mythiques étaient vraies. Parmi ces légendes, il y avait des histoires relatives à la nature magique de cette ancienne race. Magnus écrivit dans son journal que, malgré sa réticence à cette idée, il sentait bien qu'il n'avait d'autre choix que de demander de l'aide au peuple d'Ulthuan.

Il ne partagea ses doutes avec personne, à part son plus vieil ami et plus proche confident, Pieter Lazlo. Il le pria de prendre la mer à bord d'un navire de commerce pour se rendre à Lothern en Ulthuan, la seule ville dont les elfes autorisaient l'accès aux humains. Lazlo était porteur d'une lettre adressée au Roi Phénix d'Ulthuan, par laquelle Magnus l'informait de la terrible situation où se trouvait le Vieux Monde et implorait son aide. Lazlo prit la mer à Marienburg, à la tête d'un équipage trié sur le volet, sur l'*Espoir de Sigmar* (que son propre équipage surnomma le *Fol Espoir*). Dès le premier instant, ce navire dut affronter mille dangers. Il se leva la pire tempête que l'on ait vue de mémoire d'homme et le capitaine du port de Marienburg les supplia de ne pas prendre la mer, craignant de les voir sombrer avant même d'avoir atteint le large. Mais Lazlo et son équipage savaient bien que s'ils ne prenaient pas le risque de mourir en haute mer tout de suite, ils connaîtraient certainement une mort bien plus affreuse lorsque les forces du Chaos auraient envahi l'Empire. Ils prirent donc la mer.



Au cœur de la tempête

De sauvages ouragans cinglèrent leur navire pendant la traversée de la mer des Griffes et plus loin sur la mer du Chaos, au nom de si mauvais augure. Là, une vague aussi haute que les murailles d'Altdorf fracassa leur grand mât et, tandis qu'ils luttaient pour le réparer, leur bateau fut poussé par les vents à des lieues de leur itinéraire. Lorsqu'ils arrivèrent enfin tant bien que mal au port de Lothern, leur bateau était dans un triste état et les membres de l'équipage étaient tous affaiblis par la malnutrition et le scorbut. Le panorama qui se révéla à leurs yeux ne leur apporta guère de consolation. Ils passèrent devant le grand phare de la Tour Scintillante et virent que les murailles de l'énorme bâtiment blanc étaient noircies de fumée tandis qu'un grand nombre de ses milliers de lampes avaient été fracassées. Le détroit de Lothern était encombré des épaves fracassées de navires autrefois superbes et des cadavres gonflés des noyés. Le pilote elfe qui monta à bord pour les guider au passage des puissantes fortifications des Portes d'Émeraude dit à Lazlo que Lothern se relevait à peine d'un siège effroyable, qui n'avait pris fin que quelques jours auparavant. Les elfes noirs, leur dit le pilote d'un air sombre, s'étaient une fois de plus attaqués à Ulthuan et leurs armées, flanquées de leurs démoniaques alliés, ravageaient encore les villes et les campagnes de l'intérieur.

À ces nouvelles, le cœur de Lazlo s'emplit de désespoir. Le Roi Phénix offrirait-il son aide à l'Empire alors que son propre peuple était assiégé? Tandis que son navire approchait les immenses docks de Lothern, il aperçut les armées d'Ulthuan qui se rassemblaient pour marcher vers le nord. Comme il venait en tant que représentant officiel de l'Empire, on escorta Lazlo et on le mena aussitôt à la rencontre des émissaires du souverain d'Ulthuan. Il leur dit tout ce qu'il put de la situation dans le Vieux Monde et leur remit la lettre scellée que lui avait confiée Magnus. Finubar, le Roi Phénix, était en train d'élaborer une stratégie dans sa chambre d'état-major en compagnie de l'archimage Teclis et de son frère Tyrion, champion de la Reine Éternelle, lorsque ses émissaires lui apportèrent la lettre et les nouvelles de Lazlo.

L'appel est entendu

Le roi Finubar savait bien quels dangers menaceraient Ulthuan si le Vieux Monde tombait aux mains des puissances et des potentats du Chaos, mais il savait également qu'il ne pouvait se priver de ses troupes pour les renvoyer avec Lazlo. Les elfes noirs avaient presque réussi à occuper Ulthuan toute entière et s'ils n'étaient pas rejetés à la mer, son peuple était condamné. C'est alors que Teclis entendit l'appel de la destinée et se porta volontaire pour accompagner Lazlo dans le Vieux Monde afin d'apporter toute l'aide qu'il pourrait à la race des humains. Il avait bien compris que si les terres des hommes tombaient aux mains des dieux du Chaos, Ulthuan subirait inévitablement le même sort. C'est ainsi que Teclis répondit à l'appel de Lazlo avec deux de ses confrères, les maîtres du savoir Yrtle et Finreir, et qu'ils unirent leur destinée à celles de Magnus et des armées des humains.

Lazlo conduisit les archimages à la cité-état impériale de Talabheim où Magnus avait encore rallié d'autres troupes Elfes à sa cause. Dès le début, les siècles d'expérience de Teclis et ses sages conseils se révélèrent d'une valeur inestimable pour Magnus. Celui-ci fut d'abord désappointé que Lazlo n'ait pas réussi à revenir à la tête d'une armée, mais Teclis lui expliqua que la seule force des armes ne suffirait jamais à arrêter l'avancée du Chaos. Avec ses confrères maîtres du savoir, il fit comprendre à Magnus que les humains devaient apprendre à maîtriser la magie de manière à pouvoir l'utiliser en toute sécurité pour résister aux ennemis aethyriques contre lesquels il leur faudrait lutter au cours des semaines à venir. En fervent Sigmarite qu'il était, Magnus fut saisi de grands doutes en entendant les déclarations des archimages, mais il fit confiance à son instinct. Il était convaincu que les elfes qui se tenaient devant lui n'étaient pas habités par le mal. De plus, ces elfes étaient vieux de plusieurs siècles, leurs vies avaient été beaucoup plus longues que la sienne et leur sagesse paraissait presque les environner d'une aura tangible. S'ils affirmaient pouvoir enseigner aux quelques humains qui étaient sensibles à la magie comment l'utiliser pour vaincre les suppôts des Dieux Sombres, alors Magnus ne pouvait refuser ce précieux avantage. Pas devant ce qui l'attendait.

Le consentement de Magnus

Ainsi, Magnus accepta. Il fit jurer aux archimages que, si jamais l'un de leurs protégés humains montrait le moindre signe de corruption, ceux-ci le détruiraient aussitôt. D'un ton qui donna des frissons à tous ceux qui étaient présents, Teclis déclara que même sans cette promesse, toute créature corrompue qui s'approcherait des maîtres du savoir serait anéantie plus complètement que n'importe quel humain ne pouvait véritablement espérer le comprendre. Magnus n'eut pas le moindre doute en entendant ces paroles.

Ce fut ainsi que l'influence des archimages changea le cours de la guerre du Vieux Monde contre le Chaos.

LE DON DE LA MAGIE

Sous l'autorité et avec la permission de Magnus, ainsi que le soutien beaucoup plus réticent de ses subordonnés, la première action de Teclis et de ses confrères (et peut-être celle qui eut le plus profond retentissement) fut d'accorder une amnistie à tous les sorciers de village et aux magiciens marginaux qui existaient dans l'Empire à cette époque, puis de tenter d'en retrouver un aussi grand nombre que possible. On dépêcha des cavaliers aux quatre coins de l'Empire, dans tous les lieux où ils pouvaient se rendre, pour offrir une absolution complète et une formation à tous ceux qui savaient avoir une affinité avec la magie, qui possédaient le don ou qui pensaient le posséder. Certains d'entre eux firent des rêves étranges ou se sentirent animés d'une irrésistible impulsion de se rendre à Altdorf, comme si une force étrangère les y obligeait. Une fois arrivés là, s'ils se soumettaient à l'examen de Teclis et à son enseignement et s'ils acceptaient de se battre dans la guerre qui était sur le point d'avoir lieu, aucun agent ou pouvoir de l'Empire ne pouvait plus leur faire le moindre mal. Ils étaient dorénavant sous la protection de Teclis et celle de Magnus de Nuln, le grand unificateur.

L'épuration de Teclis

Les prodigieuses capacités des mages elfes, alliées à leur profonde sensibilité aux moindres mouvements de l'Aethyr, leur permettaient de ressentir jusqu'aux plus petites invocations des moindres lanceurs de sorts humains à des lieues de distance, ce qui leur permettait de détecter eux-mêmes les utilisateurs potentiels de la magie. Grâce à leurs connaissances ésotériques, ils pouvaient traverser l'Empire à une vitesse surnaturelle, ce qui leur permit de découvrir un grand nombre des sorciers primitifs ou fourvoyés qui étaient obligés de vivre dans la clandestinité. Il y eut également ceux qui se rendirent à Talabheim de leur propre gré, pour s'en remettre à l'autorité de Magnus qui représentait leur dernier espoir. Sans perdre de temps, Teclis et ses deux compagnons éliminèrent tous les envoûteurs et thaumaturges qui se révélèrent corrompus au-delà de tout espoir de rédemption.

Teclis laissa de côté les prêtres et les théologiens des cultes de l'Empire, malgré le fait qu'il avait décelé une grande aptitude à la magie chez un grand nombre d'entre eux. Les saints hommes et femmes de l'Empire étaient catégoriques et affirmaient ne posséder ni le pouvoir ni le désir de manipuler la magie. Ils insistaient sur le fait que tous les miracles produits par leurs prières leur étaient directement accordés par la divinité qu'ils vénéraient. On dit que les maîtres du savoir Yrtle et Finreir furent amusés par ces allégations, mais Teclis hocha simplement la tête et abandonna la question. Les prêtres qu'il avait rencontrés étaient déjà capables de canaliser la magie au moyen de leur foi et de leurs rituels, ils n'avaient pas besoin d'apprendre la magie profane que Teclis pouvait leur enseigner. Le grand archimage ne vit aucune raison d'instiller le doute dans leurs cœurs en insistant sur ce sujet.

Teclis et ses confrères commencèrent à enseigner les voies de la magie à leurs étudiants humains, à la grande horreur de nombreux ordres templiers de l'Empire qui les considérèrent d'un œil terriblement désapprobateur, particulièrement les répurgateurs. En vérité, de nombreuses personnes et de très anciennes institutions de l'Empire furent atterrées de voir que des humains avaient obtenu la permission de s'adonner aux arts de la sorcellerie. Mais Magnus, la Voix de Sigmar, le grand unificateur de l'Empire et son dernier espoir contre les hordes du Chaos, en avait décidé ainsi. Et Magnus était soutenu par le grand théogoniste et les Comtes Électeurs : les répurgateurs furent donc tenus en échec.

Le don du savoir

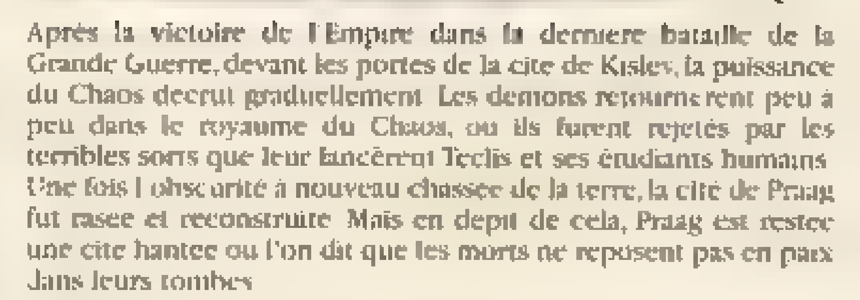
Ainsi, ceux qui étudièrent les rudiments des savoirs occultes auprès de Teclis et de ses confrères furent donc les utilisateurs de magie les moins savants, avec quelques praticiens un peu plus évolués qui exerçaient des disciplines secrètes qui n'avaient pas été trop corrompues (qu'ils les aient apprises en terre étrangère ou développées lors d'expérimentations personnelles). Le temps

jouait contre eux Teclis. Finreir et Yrtle enseignèrent donc à leurs élèves des sorts offensifs relativement simples, boules de feu, éclairs et sorts produisant des bruits assourdissants. Mais ils leur enseignèrent également des sorts de soin pour leur permettre d'aider les blessés sur le champ de bataille et quelques autres techniques semblables qui pourraient s'avérer utiles contre les redoutables légions des Dieux Sombres.

Parmi les nombreux protégés des maîtres du savoir, deux individus excellèrent plus que tous les autres. De nos jours, on prononce encore leurs noms avec admiration et une crainte mêlée de respect : ce sont l'impétueux Friedrich von Tarnus, qui se couvrit de honte comme commandant des Joueurs d'Épées de Carroburg et qui devint le premier patriarche du Collège Flamboyant et, bien sûr, le plus puissant et le plus savant de tous les étudiants de Teclis, celui qui est resté dans l'histoire sous le nom de Volans. Aux côtés de leurs mentors et des autres sorciers impériaux débutants, ces deux personnages jouèrent un rôle vital dans la défaite des armées des Dieux Sombres, mais aussi dans le nettoyage de l'Empire lorsqu'il fallut le purger de la contamination du Chaos.

Au cours de nombreuses batailles pour la défense de l'Empire, les archimages elfes et leurs protégés humains démontrèrent tous qu'ils étaient prêts à verser leur propre sang et ils subirent de graves blessures pendant cette terrible guerre. Le maître du savoir Yrtle lui-même tomba au combat, décapité par une démoniaque horreur griffue à l'instant même où il l'incinérait dans le flot de flammes qui jaillit de ses mains. On l'enterra en Ostermark, avec tous les honneurs dus à son rang.

Les sauveurs de l'Empire



Après la victoire de l'Empire dans la dernière bataille de la Grande Guerre, devant les portes de la cité de Kislev, la puissance du Chaos décrut graduellement. Les démons retournèrent peu à peu dans le royaume du Chaos, où ils furent rejetés par les terribles sorts que leur lancèrent Teclis et ses étudiants humains. Une fois l'obscurité à nouveau chassée de la terre, la cité de Praag fut rasée et reconstruite. Mais en dépit de cela, Praag est restée une cité hantée où l'on dit que les morts ne reposent pas en paix dans leurs tombes.

C'est ainsi que les nouveaux magisters furent salués comme les sauveurs de l'Empire au même titre que Magnus lui-même. Pour sa part, Magnus fut couronné empereur et les provinces se trouvèrent unies sous une même autorité pour la première fois depuis des siècles. Si les Comtes Électeurs de ce temps ressentirent le moindre doute au sujet de l'intronisation de cet homme aux yeux noirs, un aristocrate de second plan, un ex-séminariste, ils n'en soufflèrent mot. Le peuple de l'Empire avait choisi son souverain et n'admettrait pas la moindre objection.

LA FONDATION DES COLLÈGES DE MAGIE

Pendant les trois siècles suivants, une période connue sous le nom de Grande Reconstruction, l'Empire travailla à réparer les dégâts causés par l'ère de guerre civile qu'il avait traversée et par les déprédations des armées du Chaos. Même si les empereurs qui devaient lui succéder étaient loin de valoir Magnus, un sentiment de fierté et de responsabilité nationale était né dans tout le pays. Sur l'insistance de Magnus, Altdorf révisa ses lois sur la citoyenneté, ajoutant ainsi des milliers de nouveaux contribuables à sa population déjà impressionnante. Avec la victoire sur les hordes du Chaos, le règne de Magnus inaugura une nouvelle ère de paix et de prospérité.

Un nouveau départ

C'était l'ère du changement, mais personne n'était préparé à ce qui devait se produire ensuite. Lors de son accession au trône, Magnus pria Teclis et Finreir de l'aider à créer une institution où les citoyens impériaux pourraient être convenablement formés à l'étude et à la pratique de la magie. Le nouvel Empereur avait pu observer de ses propres yeux à quel point la magie bien contrôlée pouvait se montrer utile pour combattre les forces du Chaos. Il déclara que l'Empire ne pouvait se permettre de se priver d'un atout aussi précieux, particulièrement si l'on considérait qu'on ne pouvait avoir la moindre certitude sur le fait que les forces du Chaos aient été totalement anéanties ou seulement temporairement repoussées.

Finreir commença par s'élever contre cette idée, avançant que les secrets de la magie et de l'art de la maîtriser n'étaient pas destinés aux humains. Les humains et les elfes en étaient déjà venus aux mains dans le passé et cela se reproduirait probablement. Mais Teclis voyait plus loin. Il argumenta que la sécurité ou la ruine du Vieux Monde se trouvaient entre les mains des humains de l'Empire, car leurs terres étaient de loin les plus peuplées et leurs royaumes et leurs armées étaient les plus puissants du continent. Même s'ils se montraient des alliés réticents, les humains pouvaient constituer un rempart capital dans toute future guerre contre les dieux du Chaos et leurs séides. Les elfes ne possédaient plus les forces nécessaires pour remporter une telle guerre à eux seuls. Plus important encore, dit Teclis à Finreir, si les humains n'apprenaient pas à résister aux agressions physiques et spirituelles du Chaos, ils tomberaient peut-être un jour dans les griffes des Dieux Sombres et que se produirait-il alors ? Ulthuan, et sans doute la planète entière, seraient condamnées.

Après en avoir longuement débattu dans l'intimité, la sagesse de Teclis finit par triompher et, avec l'aide de Finreir, il fonda les huit Ordres de Magie à Altdorf selon la requête de Magnus. Altdorf fut choisie pour le bien de l'Empire, car la cité se trouvait suffisamment proche de Nuln, siège du pouvoir de Magnus, pour que l'Empereur puisse surveiller les Ordres naissants, et elle s'en trouvait en même temps suffisamment éloignée pour qu'en cas d'implosion, l'éventuel effondrement des Ordres n'entraîne pas l'Empereur dans leur chute sans qu'il ait eu la possibilité de réagir.

Au cours de l'été 2304 CI, Magnus proclama qu'Altdorf accueillerait les nouveaux Ordres de Magie. Des émeutes éclatèrent aussitôt dans les rues et la population prit la fuite lorsque les hauts elfes entamèrent les manipulations magiques qui allaient leur permettre d'altérer l'architecture même du tissu structurel d'Altdorf afin d'y insérer les bâtiments des nouveaux Collèges. Le peuple finit par revenir pour retrouver sa cité très semblable à ce qu'elle avait toujours été et pourtant immensément changée.

En raison de la magie utilisée pour modifier la structure de la cité, il n'était plus possible de la représenter sur une carte. Les Altdorfers furent obligés de trouver le moyen de s'orienter dans le labyrinthe de ses rues en se basant sur des repères, plutôt qu'en utilisant leur sens de l'orientation. Cela déclencha de nouvelles émeutes mais, après proclamation de la loi martiale, la populace n'eut plus d'autre choix que de se plier à la situation, quoiqu'à contrecœur.

peine établis, les nouveaux Ordres de Magie commencèrent à …artiser les guildes et leurs chefs. Il semble que les sorciers ne …rdirent pas une seconde pour s'impliquer dans les méandres …e la politique d'Altdorf. Le grand prince, voyant ce développ…ement d'un œil soupçonneux, instaura un nouveau statut de …tovenneté réservé aux sorciers, celui de «magister», afin de …ettre un frein à la croissance de ce nouveau pouvoir. Des lois …mplexes régissant le commerce, les droits de vote et les droits … la propriété foncière furent également mises en place dans le …t de contrôler l'influence alarmante que prenaient les sorciers …s la cité.

…dant les quelques années suivantes, les sorciers et la noblesse … la cité manœuvrèrent pour prendre l'ascendant dans un …mplexe pas de deux constitué de négociations et de complots. …pendant, à chaque décennie qui passe, les Ordres parviennent …ttribuer un peu plus de pouvoir et, encore de nos jours, il est … très bon ton pour un membre de l'élite d'avoir un sorcier à sa …r. Il reste à voir ce qu'il adviendra de cette impressionnante …ce politique dans le futur, car de nombreux sorciers ont …reille des gens les plus puissants et les plus influents et ils se …ent à toutes les couches de la société sans le moindre …ntrôle.

Les Collèges aujourd'hui

…n que les mesures initiales prises pour anticiper l'irruption … Collèges dans la société impériale aient correctement joué …r rôle, ne vous méprenez pas, les sorciers s'intéressent …ours de près aux rouages de la politique tout en prenant soin … rester dans les limites de la loi. Depuis l'exaltation des …miers jours de la fondation des Collèges, les magisters et les …les n'ont jamais cessé d'intriguer pour prendre le contrôle de … situation, en alternant tractations et manigances. Décennie …s décennie, les magisters acquièrent toujours plus de …oir en étendant leur influence à tous les niveaux.

…plus de se forger une place dans l'Empire, les sorciers ont pris … de peaufiner leur image aux yeux du peuple. Ils se …sentent comme des serviteurs de l'Empire et sont prompts à …eler aux gens l'importance de leur rôle dans le sauvetage de …pire lors de la terrible Incursion du Chaos. À force de se …senter en héros, les exécutions se raréfient et l'intolérance …éralisée envers les gens de leur espèce a fini par diminuer. …e certaine atmosphère de tolérance commence même à se …lopper dans les milieux culturels. En fait, les gens finissent … être si accoutumés à la présence des sorciers officiels qu'il est …enu habituel pour les nobles, dans tout l'Empire, d'entretenir … sorcier à leur cour.

…ut, les Collèges de Magie sont rapidement en train de devenir … des protagonistes majeurs des arènes politiques d'Altdorf et …leurs. Les magisters se tiennent généralement au-dessus des …hinations des nobles ambitieux qui aimeraient profiter des …ltes difficultés occasionnées par le cataclysmique conflit qui …t de se dérouler dans le nord. Mais de nombreuses personnes …pçonnent que ces mêmes magisters emploient un vaste …eau d'espions, afin de surveiller les différentes factions …iques à l'œuvre. Il reste à savoir ce que le futur tient en …rve pour cette impressionnante force politique, car de …breux sorciers sont très écoutés des puissants et peuvent …guer dans toutes les couches de la société sans contrainte …ne.







~ CHAPITRE II ~ LA NATURE DE LA MAGIE

On dit que le don de magie ne se manifeste que chez de rares élus. D'après certains, seule une personne sur mille en est capable ... ce chiffre soit passionnément débattu et contesté par un grand nombre de gens qui pensent savoir quelque chose à ce sujet. En vérité, même si la magie est omniprésente et paraît imprégner le monde, rares sont les individus qui possèdent ...s la détermination, le talent et la volonté nécessaires pour plier les Vents à leur volonté.

LA SOURCE DE LA MAGIE

Les sorciers gardent jalousement le secret de la source de la magie. Pour diverses raisons, entre autres parce qu'ils ne savent pas vraiment ce qui produit la magie. Bien sûr, tous les ...ers savent ce que sont les Vents de Magie. Mais quant à savoir ...actement ce qui anime les Vents, où se trouve leur point d'origine ...de quelle manière on parvient à puiser dans leur énergie, voilà de ...s fournir matière à des débats sans fin. Au sein des différents ...rdres, ceux qui étudient la magie théorique pensent qu'il n'existe ...s de lois universelles au sein de l'Aethyr : tout ce qui s'y trouve est ...et à des changements extrêmes, soudains et aléatoires. Pourtant ...and l'énergie de l'Aethyr, autrement dit la magie, pénètre dans le ...nde matériel depuis les confins des désolations du nord, elle doit ...soumettre aux lois de l'univers matériel.

...tes les connaissances relatives à la source de la magie dérivent ...s enseignements de Teclis et de Finreir. Ce sont eux qui nous ...t expliqué que la magie ne fait absolument pas partie du ...nde matériel. Plus exactement, qu'elle est le fruit d'une ...usion car elle est constituée de la matière très paradoxale du ...ant. Ils nous ont également expliqué que la magie provient ...ne source fondamentale : un grand au-delà auquel Volans, le ...s savant et le plus éminent de tous leurs étudiants, a fait ...érence comme à l'Aethyrien ou Aethyr. En dépit du fait que les ...agisters humains préfèrent établir une nette distinction entre ...s deux, les archimages elfes n'ont pas fait mystère de ce que cet ...thyr n'est autre que le royaume du Chaos que le clergé des ...s d'Ulric et de Sigmar a toujours combattu.

Les magisters furent profondément troublés d'apprendre qu'en vérité ils manipulaient la substance du Chaos à l'état pur comme leurs persécuteurs l'avaient toujours affirmé. Teclis assura à ses protégés que bien que ses paroles ne fussent que vérité, les prêtres et les théologiens de l'Empire se montraient tout de même beaucoup trop simplistes dans leurs dogmes. La nature et la morale de la magie se déclinent en une infinité de nuances de gris plutôt qu'en un noir et blanc manichéen. Il leur dit aussi que la manipulation de l'énergie de l'Aethyr pour le façonner en sorts n'est pas en soi une action maléfique ou un acte qui puisse directement servir les dieux du Chaos. Mais il les avertit également que les risques d'être séduit par les dieux-démons, ou d'être tout simplement corrompu par la puissance de l'Aethyr sont beaucoup plus élevés pour ceux qui exploitent l'énergie du Chaos.

Les maîtres expliquèrent les flambées d'énergie magique brute qui se produisent dans le nord, très loin au-delà du Pays des Trolls et des Désolations du Chaos, par la présence d'une sorte de déchirure dans la « trame » du plan matériel d'existence. À l'exception de quelques références ambiguës aux enseignements de Teclis, les documents qui abordent et explicitent l'existence et la nature de cette faille sont rarissimes. Il semblerait que Teclis estima qu'il suffisait aux humains de savoir que cette déchirure existe et qu'elle est la source de toute la magie du monde.

Lorsque la magie se manifeste dans le monde matériel, elle se refracte en huit courants distincts clairement identifiables, aussi

qualifiés de couleurs. On dit que ces Vents de Magie soufflent sur le monde en direction de l'équateur. Plus on se rapproche du nord, plus la magie est puissante. Inversement, plus on descend vers le sud, plus elle se dilue. On appelle ces courants des vents, mais en réalité il ne s'agit pas de turbulences de l'air mais plutôt de l'Aethyr. Comme les courants aériens du monde matériel, ces Vents de Magie connaissent des flux et des reflux, parfois légers mais qui peuvent se montrer violents à d'autres moments. En fait, lorsque les Vents soufflent très violemment, ils sont souvent annonciateurs d'une incursion du Chaos. Mais qui peut dire s'il existe un lien entre les Vents de Magie et les débordements du royaume du Chaos?

LES «VENTS» DE MAGIE

Au sein des différents Ordres de Magie, il existe de nombreuses théories contradictoires visant à expliquer pourquoi et comment les énergies aléatoires de l'Aethyr se plient à des lois raisonnablement cohérentes dans le monde matériel. La plupart de ceux qui étudient ce phénomène sont d'accord pour dire qu'à l'endroit et à l'instant où l'immatériel rencontre le matériel, une sorte d'hybride de ces deux éléments apparaît. Lorsque la substance métaphysique brute de l'Aethyr s'infiltre au travers du portail du Chaos, elle devient perceptible sous la forme de huit aspects distincts pour ceux qui possèdent les sens appropriés.

Ces huit aspects distincts, caractérisés par des couleurs différentes et cohérentes, sont connus des Collèges de Magie impériaux sous le nom de Vents de Magie. Il ne s'agit pas de vents dans le sens littéral du mot. Au lieu de cela, ils sont composés de la substance immatérielle de la magie, dispersée suivant des vitesses et des concentrations différentes. Chacun des différents aspects de cette magie réfractée possède une couleur qui lui est propre et des affinités particulières avec certaines choses, d'une manière qui lui est spécifique. Chacun de ces «Vents» est associé avec l'un des arts de la magie, qui ont chacun leur «fragrance» particulière.

Bien que «Vents» soit l'appellation la plus répandue, ce terme n'est pas nécessairement le meilleur. Les magisters alchimistes du Collège Doré font souvent référence aux Vents en les appelant «humeurs aethyriques», tandis que les hiérophantes du Collège Lumineux les définissent parfois comme des «paradigmes de la magie», certains, comme les chamans du Collège d'Ambre, leur donnent le nom de «rêves du monde». Les Vents peuvent être ressentis de mille manières différentes, par les magisters officiels de l'Empire comme par tous les lanceurs de sorts spontanés de ce monde qui exercent leurs pouvoirs sans avoir suivi d'enseignement préalable. Ceux qui étudient et pratiquent la magie appréhendent ces Vents de diverses façons, sous forme de concepts, d'humeurs, de vibrations, de flux, de marées, d'esprits, d'énergies et de couleurs. Les individus sensibles à l'Aethyr «ressentent» souvent la magie de façon légèrement différente en fonction de la nature de leur sensibilité magique personnelle et ils la décrivent fréquemment suivant des termes familiers liés à leurs cultures et à leurs expériences propres.

Mais indépendamment des variantes qui peuvent exister entre divers types d'expérience personnelle, il est intéressant de remarquer que les couleurs spécifiquement associées aux différents Vents de Magie sont similaires dans toutes les traditions ésotériques. Ceux qui perçoivent la magie ressentent souvent les Vents de façon radicalement différente au début, mais s'ils survivent suffisamment longtemps pour affiner leurs perceptions, ils en viennent graduellement à «voir» que les différents Vents possèdent chacun leur couleur distincte et cohérente.

Pour ce qui est de l'utilisation de la magie, l'organisation mise en place par les Collèges de Magie impériaux est stable, puissante et elle fonctionne très bien lorsqu'on la compare à toutes les autres disciplines occultes créées par l'humanité. Au cours des derniers siècles, ses principes ont même inspiré les lanceurs de sorts non reconnus ou carrément illégaux, tels les sorciers de village, les envoûteurs, les magisters noirs, les nécromanciens et les thaumaturges.

Les huit Vents de Magie

Il existe huit Vents de Magie distincts. Chacun d'eux correspond à l'un des Collèges de Magie impériaux. Ainsi que nous l'avons dit, les sorciers n'utilisent qu'un seul de ces Vents pour mettre leurs sorts en œuvre.

Hysh : le Vent blanc

La magie de ce Vent s'appuie sur la lumière, avec tous les usages que l'on peut en faire et toutes les abstractions que la lumière représente parfois pour les mortels. Elle pourrait être décrite comme la magie de l'inspiration et de l'illumination. Le Vent de *Hysh* est utilisé par les sorciers de l'Ordre Lumineux (également dénommés hiérophantes) pour créer des sorts d'une luminosité éblouissante, des sorts de soins et pour bannir les démons. Ce Vent exige une focalisation absolue de la volonté et une détermination d'esprit sans faille si l'on veut parvenir à le canaliser et à l'inclure dans un sort. De toutes les couleurs de la magie *Hysh* est peut-être la plus difficile à assujettir à la volonté de celui qui désire l'utiliser.

Plus encore qu'aucun autre Vent de Magie, *Hysh* est intangible, diffus et omniprésent, ce qui fait de son étude et de sa Science l'une des voies les plus difficiles à suivre au sein des Ordres de Magie.

Son domaine n'est pas tant celui de la connaissance et des faits que celui de la sagesse et des vérités, une distinction subtile mais capitale. Ainsi, ceux qui étudient *Hysh* doivent-ils d'abord devenir des philosophes et des spécialistes de l'étude de l'esprit avant d'être capable de l'appréhender dans toute sa gloire véritable. *Hysh* se concentre autour des chandelles, des lanternes et des personnes au cœur et à l'âme purs. Il est également attiré par tout ce qui produit de l'harmonie, comme le chant et les psalmodies. De ce fait, les hiérophantes font grand usage de ce genre de vibrations favorables dans leurs rituels et leurs sorts.

Azyr : le Vent bleu

On dit qu'*Azyr* est la manifestation du reflet dans l'Aethyr de l'inspiration et de tout ce qui se trouve hors de portée. La magie de ce Vent est fondée sur la connaissance de l'inconnaissable et sur la manipulation des cieux. Cette Science du domaine des Cieux (également appelée astromancie) est pratiquée par les magisters de l'Ordre Céleste dans le but de deviner l'avenir et de percevoir les fils qui tissent la destinée.

Azyr connaît peu de frontières temporelles et se prolonge, à ce que l'on dit, dans tous les futurs possibles aussi aisément qu'il flotte au travers des distances physiques. Après son entrée dans le monde matériel, on dit qu'*Azyr* est attiré par le zénith des cieux où il constitue une brume formée d'étranges nuées uniquement visibles pour ceux qui possèdent le troisième œil (la capacité qui permet véritablement de voir les Vents de Magie). Grâce à ce lien avec les cieux, les sorciers Célestes ont le pouvoir de contrôler les tempêtes ainsi que tout ce qui vole et celui de déclencher de terrifiants ouragans. Quand le Vent bleu souffle depuis les royaumes intemporels de l'Aethyr et traverse les confins du ciel, on dit qu'il apparaît comme une fenêtre embrumée à travers laquelle les magisters d'*Azyr* peuvent prédire certains événe-

En tant qu'individus sensibles à la magie, tous les magisters s'accordent à reconnaître qu'il est possible de percevoir et de ressentir les Vents de plusieurs façons, depuis des vibrations de diverses fréquences résonnant au plus profond de notre esprit jusqu'à des émotions nettes et poignantes, en passant par des effluves ou des goûts étranges et bien d'autres sensations encore. Mais, grâce à la formation indispensable pour percevoir et utiliser les Vents avec les plus extrêmes précautions et le plus grand contrôle, les êtres les plus aethyriquement sensibles finissent toujours par voir les Vents sous la forme des huit couleurs.

S'il faut en croire les expériences et les recherches menées par les Collèges, tous les êtres vivants possèdent une infime capacité naturelle à puiser dans l'énergie des Vents. Le plus souvent, cette capacité est inconsciente et n'entraîne que très peu d'effets visibles, voire aucun. Lorsque ces effets se manifestent, la plupart des gens les attribuent généralement à des abstractions telles que la chance, le hasard, la coïncidence ou encore à quelque chose de totalement extérieur et surnaturel.

C'est le maître du savoir Teclis d'Ulthuan qui a formé nos ancêtres aux arts occultes pour nous permettre de percevoir ces couleurs qui baignent notre monde, puis de les attirer à nous de façon contrôlée afin de les façonner suivant notre volonté. Mais, comme le magister Volans en a émis l'hypothèse il y a si longtemps, peut-être que la raison pour laquelle les magisters humains ne peuvent utiliser la magie sans danger, de la même façon et dans les mêmes proportions que les puissants mages d'Ulthuan, réside dans le fait que les humains perçoivent les vents sous la forme de huit couleurs séparées. La visualisation humaine traduit peut-être une limitation de nos esprits. Quoi qu'il en soit, Teclis, dans sa grande sagesse, a décrété que les magisters humains devraient limiter leurs expérimentations à l'un des huit Vents. Il avait compris que notre capacité à contrôler et à maîtriser plus d'un seul Vent est terriblement limitée. Il semble qu'une fois disjoints, il soit excessivement difficile d'obliger les Vents à se fondre les uns dans les autres à nouveau et, à moins que l'esprit et la volonté qui guident la magie ne soient à la fois très forts et très subtils, les énergies magiques peuvent alors très facilement échapper à tout contrôle.

Ceux qui, parmi les magisters humains, ont osé aller contre les principes qui leur ont été enseignés et se sont risqués à manipuler tous les Vents de Magie en même temps se retrouvent généralement dans deux catégories. Dans la première, on trouve presque tous ceux dont les capacités magiques ont été consumées à la suite de leur tentative (qui y ont laissé leur santé mentale ou y ont trouvé la mort, avec toutes les combinaisons possibles de ces trois possibilités). La seconde catégorie est celle des individus qui ont mieux réussi lorsqu'ils ont lancé des sorts en combinant plusieurs Vents de Magie. Les membres de ce second groupe ont tous, invariablement, été séduits par les arts sombres et frappés de la paranoïa tragique et de la folie qui s'ensuivent généralement dans ce genre de situation.

Comme nous l'a enseigné le maître du savoir Teclis, il est terriblement dangereux de canaliser et d'amalgamer plus d'une couleur de la magie dans un sort. Combien de magisters assermentés de ce bel Empire ont-ils vu de petits sorciers de village et d'enchanteurs mineurs qui, voulant échapper à la capture ou à la soumission, tentèrent d'embrasser plus qu'ils ne pouvaient étreindre et attirèrent aveuglément à eux une mixture désorganisée de plusieurs couleurs de la magie afin d'alimenter un sort, et cela pour subir une mutation physique spontanée ou même aboutir à la convocation accidentelle d'une entité démoniaque hostile ?

Bien trop souvent, je le crains.

— Extrait de l'introduction de *Summa Magica*, rédigé en collaboration par plusieurs érudits, imprimé en 2503 CI

...es. Apparemment, ils perçoivent ces visions en observant la déformation de l'image des corps célestes permanents devant lesquels passe l'éphémère nuage de luminescence bleutée d'*Azyr* qui possède la propriété de créer une distorsion temporelle.

La magie d'*Azyr* rend ses praticiens rêveurs, les déconnecte de la réalité et leur donne un comportement calme et analytique. Ces effets apparemment apaisants pourraient conduire certaines personnes à imaginer que le Vent bleu est facile à maîtriser. Il n'en est pas ainsi et il suffit de plonger son regard dans les yeux d'un sorcier Céleste pour entrevoir la violence de l'énergie d'*Azyr* et la terrible prescience qu'elle apporte. C'est cette prémonition qui met véritablement à l'épreuve celui qui pratique l'astromancie, car celui qui se penche sur l'avenir doit vivre avec ce qu'il a vu.

Chamon : le Vent jaune

Chamon est la manifestation de l'abstraction aethyrique et de la réalité de la logique, du désir de quantification, de l'envie et de la nécessité d'apprendre et d'instruire, ainsi que de l'aspiration à mettre ce qui a été appris en application de façon pratique et tangible. La magie de *Chamon* est appelée alchimie. Elle est l'art et la science de la transmutation, de la création et de la recherche. Les sorciers qui étudient *Chamon* le dénomment « domaine du Métal » et la plupart de leurs sorts sont liés au changement : accélérer le vieillissement du métal neuf en le faisant rouiller, transmuter un métal en un autre ou l'enchanter pour le rendre plus efficace.

Chamon serait attiré par les matériaux les plus denses et particulièrement les métaux. On dit que plus l'élément est dense et lourd, plus il attire *Chamon*, ce qui explique peut-être pourquoi l'or et le plomb sont si souvent utilisés dans les expériences magiques, l'un comme conducteur et l'autre comme isolant.

Chamon est également le Vent de la logique et de l'expérimentation et, en tant que tel, il accorde des sorts qui les protègent et les favorisent, depuis les sorts destinés à aider les étudiants dans leurs recherches, jusqu'à ceux qui permettent d'éloigner la folie d'un esprit surchargé (ce qui peut se révéler très utile si l'on considère que les premières conduisent si souvent à la seconde). Ceux qui manipulent *Chamon* et que l'on nomme sorciers Dorés montrent une tournure d'esprit très orientée vers la logique, avec des manières plutôt sèches et scientifiques, rigides, avec beaucoup de fermeté. Il court parfois de sinistres rumeurs selon lesquelles ceux qui façonnent *Chamon* pourraient même parvenir à transmuter leur propre chair en or.

Ghyran : le Vent vert

Les magisters impériaux décrivent souvent *Ghyran* comme le courant dynamique de l'Aethyr qui tend vers la croissance, le besoin de nourrir et celui d'être nourri. *Ghyran* est l'écho et le miroir aethyrique de la fertilité et des aspects nourriciers de la vie matérielle. C'est cette énergie débordante qui donne aux sorts de *Ghyran* leur nom de « domaine de la Vie ». Liés à la guérison, aux

Le Roi Sauvage réside dans la chasse du prédateur et dans l'énergie désespérée de sa proie. Il nous parle par le hurlement de frère Loup et par le glapissement de frère Aigle. On ne sent pas sa caresse derrière les murs et les tourelles des hommes civilisés, mais son grondement résonne au plus profond des forêts et sur les pics les plus escarpés, là où s'ébattent seulement les plus libres et les plus sauvages des créatures, là où prime la vérité de la Nature et où les mensonges des hommes n'ont pas cours.»

— Attribué à Setanta Loras, Magister-patriarche du Collège d'Ambre

substances curatives et à la magie des plantes, ces sorts puissants sont utilisés avec le plus grand respect par les sorciers de Jade. Connus des gens du peuple sous le nom de druides, ces magisters sont plus ou moins présents selon les saisons, du fait qu'ils sont étroitement liés à la terre et à son essence: le Vent de *Ghyran*.

On dit que *Ghyran* tombe sur le monde matériel à la manière de la pluie sur la terre. Ceux qui possèdent le troisième œil disent qu'ils peuvent voir *Ghyran* se concentrer en étangs et en volutes tourbillonnantes de magie verte, qui forment progressivement des rivières coulant sur la terre comme une eau qui ne serait pas soumise aux lois du monde physique. Lorsque les Vents de Magie soufflent particulièrement fort, *Ghyran* submerge les terres comme une immense marée, s'enfonçant dans le sol drainé par les rivières, les voies d'eau, les lacs et les sources du monde matériel. Son énergie est particulièrement attirée par l'eau et sature la terre de son pouvoir vivificateur. Il est absorbé par les racines de toutes les plantes avec lesquelles il entre en contact, nourrissant tout ce qui vit et favorisant la croissance.

Ghur: le Vent brun

Ghur a été défini comme le plus sauvage et le plus animal des esprits de l'Aethyr. Les farouches sorciers d'Ambre l'utilisent pour modeler des sorts bestiaux et des sorts de communion. Par d'étranges rites chamaniques, ces magisters peuvent appeler *Ghur* à se fondre dans leurs corps, lui permettant ainsi de les métamorphoser en loups et en corbeaux ou en féroces créatures sauvages et griffues, mais aussi de leur donner le pouvoir de chuchoter doucement à l'oreille des chevaux. Ce Vent est connu pour sa sauvagerie; il est l'antithèse de toute civilisation et de toute domestication, aussi primal et irrationnel qu'il est dépourvu de malveillance.

Ghur est attiré en égale proportion par les animaux sauvages et par la nature indomptée. Il recule devant l'existence ordonnée des hommes et de leurs cités. Cette disposition se reflète dans les manières de misanthropes des sorciers d'Ambre, qui fuient la civilisation pour les montagnes et les landes inhabitées où le Vent de *Ghur* peut souffler librement.

Aqshy: le Vent rouge

Aqshy est constitué de la fusion aethyrique de l'expérience et de la notion de passion. Dans son sens le plus large, l'essence du Vent rouge d'*Aqshy* est le feu sous toutes ses formes. Les sorts pyromantiques d'*Aqshy*, regroupés sous la dénomination de domaine du Feu, sont parmi les plus puissants et les plus immédiats qui soient connus des magisters humains. Les projectiles enflammés, les lames de feu et le pouvoir de faire naître de terribles brasiers font tous partie des sorts accessibles à un sorcier d'*Aqshy* (auquel on donne généralement le nom de sorcier Flamboyant).

Aqshy gouverne également les émotions brûlantes: l'outrecuidance, le courage, l'enthousiasme, le dynamisme, l'exubérance, la véhémence, l'agressivité et l'excitation. Ces sentiments soutiennent les sorts de l'Ordre Flamboyant et façonnent également leur nature, car *Aqshy* embrase et oriente l'esprit de ses sorciers pour leur faire refléter sa propre nature impulsive et passionnée. Les sorciers Flamboyants peuvent certainement faire naître le courage ou s'investir d'une présence pleine d'autorité avec l'aide du Vent rouge, mais la patience et la sagesse tranquille des membres de l'Ordre Lumineux, par exemple, sont hors de leur portée.

Aqshy sillonne le monde à toute allure sous la forme d'un vent brûlant qui n'est ressenti que par ceux qui sont sensibles à la magie. Il est attiré par les passions, les disputes, l'excitation et la véhémence, en vérité par tout ce qui subit un échauffement d'une nature ou d'une autre, qu'il soit physique, émotionnel ou les deux. La chaleur empirique semble appeler le Vent d'*Aqshy*, l'agitant et le muant en un vortex d'agressivité. *Aqshy* pourrait donc être décrit comme la flamme qui nous réchauffe le cœur et qui allume un feu dans nos entrailles.

Ulgu: le Vent gris

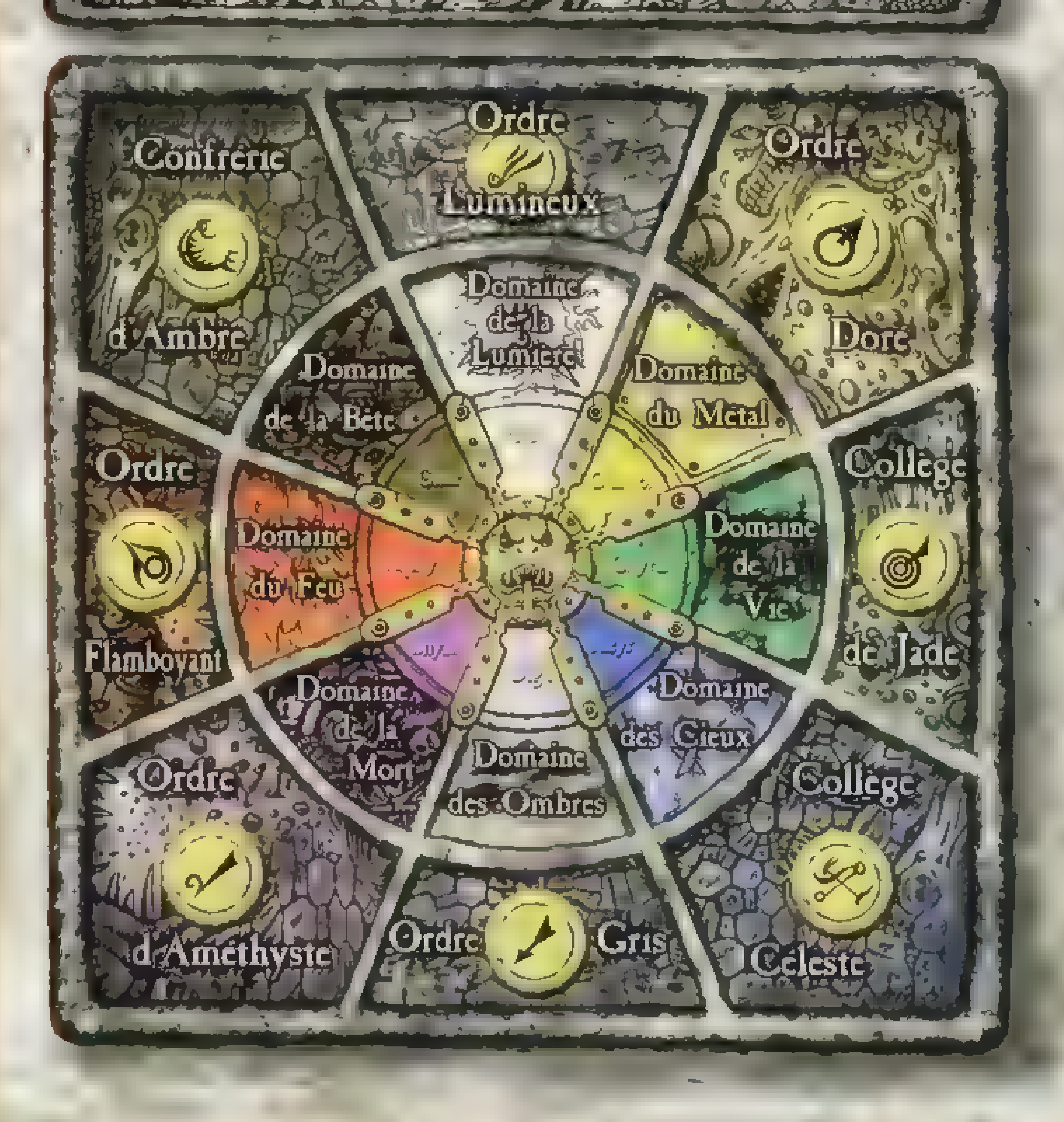
Ulgu est le reflet aethyrique de notre réaction lorsqu'il nous arrive d'être perdu ou frappé de confusion. Ce Vent est empli de profonds mystères, de complots, d'ombres et d'illusions. Les

– MÉDITATIONS SUR LES VENTS –

Il est intéressant de se demander si la perception de ces Vents sous la forme de huit couleurs distinctes résulte de la fonction des différentes parties de l'esprit qui les perçoit. Pris individuellement, les Vents n'ont peut-être aucune couleur, mais l'esprit est structuré de telle façon que chacun d'eux est interprété comme ayant une couleur bien spécifique et tout à fait cohérente. Ou, pour exprimer les choses autrement, l'apparence des Vents sous forme de couleurs séparées pourrait être le résultat d'une espèce de conditionnement de la perception enseigné par Teclis d'Ulthuan aux tout premiers lanceurs de sorts de l'Empire, qui aurait ensuite été réaffirmé et approfondi au travers de l'évolution des cognitions et des attentes de chaque nouvelle génération de sorciers des collèges. Les Vents apparaîtraient donc parés de couleurs spécifiques aux yeux des magisters qui puisent dans leurs énergies parce que ceux-ci s'attendent à les voir ainsi.

Souvent, les novices des Ordres de Magie posent la question de savoir pourquoi l'énergie aethyrique devrait posséder la moindre couleur, particulièrement lorsque l'on considère la nature aléatoire et changeante du non-lieu qui lui donne naissance. Il y a plus de deux cents ans, le magister patriarche Vocans a émis l'hypothèse que la raison pour laquelle les humains voient les différentes couleurs des Vents de Magie découle du fait qu'il s'agit pour eux du meilleur moyen de les percevoir. Peut-être est-ce parce que ceux qui possèdent une sensibilité aethyrique innée sont enclins à interpréter l'énergie de la transmutation visuellement, sous forme de couleurs distinctes? Voici une intéressante question à approfondir.

Les Vents de Magie



Quelle vision de beauté ! Quelle merveille absolue ! Son éclat est tel qu'il brûle à la fois mes yeux mortels et mes yeux immatériels ! Il semble comme une nacre éclairée par mille soleils, vidant tout mon être de sa souveraine lumière et m'emplissant pourtant d'une exaltation indescriptible. Comme il est tentant de tendre la main vers lui, d'en saisir le fil afin de le tresser ainsi que je le fais de la partie de Hysh. Pourtant, je sais bien que cela causerait ma perte, car le simple fait de poser sur lui les yeux invisibles que j'ai reçus avec le don me force à m'incliner et à me refermer pour protéger mon âme de sa grandeur après y avoir été exposé pendant un instant fugitif seulement. Comme j'aimerais, pour un court instant, habiter le corps de notre grand maître et mentor, Teclis le maître du savoir, et pouvoir ainsi effleurer la splendeur de Qhaysh ! »

— Extrait du journal intime de Volans, Premier Patriarche Suprême des Ordres de Magie

sorciers Gris façonnent *Ulgu* en sorts élaborés qui les enveloppent de sa présence énigmatique. Le domaine des Ombres comprend des sorts tournés vers l'obscurité, l'invisibilité, la mort ténébreuse et le désarroi épouvanté.

Pour ceux qui possèdent le troisième œil, *Ulgu* apparaît sous la forme d'un épais brouillard impénétrable qui se répand sur les terres, faisant naître un sentiment de méfiance et de confusion dans l'âme des gens ordinaires lorsqu'ils le traversent. *Ulgu* est attiré par les brumes naturelles et les brouillards du monde matériel, dans lesquels il se dépose au cœur de la froideur immobile de l'air en enveloppant toutes choses d'ombres fuligineuses. *Ulgu* est également attiré par la tromperie, les mystères et les illusions. À l'aube, dans un antique cercle de pierres, il est possible de voir les écharpes d'*Ulgu* se dérouler silencieusement entre les monolithes avant de se dissiper progressivement tandis que la lumière du jour, le moment de *Hysh*, prend possession des terres.

Ulgu opère de subtiles modifications sur ceux qui en appellent à ses pouvoirs : il les rend aussi mystérieux, énigmatiques et fugitifs que les sorts qu'ils manipulent. Les sorciers de l'Ordre Gris œuvrent pour parvenir à leurs fins incompréhensibles et agissent, il faut l'espérer, pour le bien de tous derrière le voile d'ombres engendré par *Ulgu*. Il est difficile de se remémorer le visage d'un sorcier Gris et il est encore plus difficile de suivre sa trace. Ceux qui essayent en reviennent généralement hallucinés, frappés d'imbécillité ou, quelquefois, morts.

Shyish : le Vent pourpre

Shyish est la manifestation aethyrique du passage du temps et de l'inéluctabilité de la fin et de la mort. *Shyish* est également le miroir immatériel de toute l'inquiétude qui se manifeste en face de l'inconnu, ainsi que de l'effroi et du terrible respect qui saisit tous les êtres doués de raison en face de la mort. *Shyish*

– La Haute Magie et la Tour de Hoeth –

C'est dans l'empire haut elfe d'Ulthuan, sur les rives orientales de la mer des Rêves, que s'étend le royaume de Saphery. Au cœur de cette contrée s'élève la légendaire tour blanche de Hoeth, sanctuaire du dieu elfe de la sagesse qui lui a donné son nom. Cette tour abrite la plus grande bibliothèque ésotérique du monde, recelant des connaissances collectées pendant des millénaires par les maîtres du savoir de la tour, les plus grands mages et les meilleurs érudits d'Ulthuan et par conséquent du monde, qui ont consacré leur existence à la recherche et à la conservation de la connaissance, de la sagesse et de la vérité. Construite sur l'ordre du Roi Phénix Bel-Korhadris le roi érudit, plus de vingt siècles avant l'ère actuelle, cet édifice d'un blanc d'ivoire s'élève à plus d'un kilomètre et demi au-dessus des forêts qui l'environnent, un exploit rendu possible grâce à l'incroyable magie des archimages de Saphery. La tour se dresse sur un point particulier de confluence des faisceaux d'énergie magique du Grand Vortex, ce qui la rend infiniment plus solide que n'importe quelle construction de briques et de mortier.

La tour blanche est visible depuis des dizaines de kilomètres à la ronde, telle une aiguille effilée de marbre blanc pointée droit vers le ciel. Ses abords sont protégés par des anneaux d'illusions et des labyrinthes de sorts. Ainsi, seules les personnes que les maîtres du savoir désirent voir arriver jusqu'à eux peuvent en découvrir le véritable chemin. On dit que ceux qui recherchent la sagesse et le savoir les trouveront à la tour, mais que les individus qui sont uniquement en quête de puissance se perdront pour le restant de leurs jours dans le dédale ensorcelé de Hoeth.

C'est ici que les hauts elfes apprennent et étudient la haute magie, la seule magie à utiliser les Vents de Magie en harmonie. Teclis, celui-là même qui a aidé les humains de l'Empire à fonder les Collèges de Magie, est à présent le Maître Suprême du savoir de la tour blanche et il préside une assemblée composée de certains des plus puissants sorciers du monde.

Les hauts elfes utilisent une magie des couleurs apparentée à celle des Collèges de Magie, mais pour eux les sorts de cette espèce sont des sortilèges mineurs que l'on enseigne aux apprentis. En d'autres termes, les plus grands sorciers des Collèges de Magie seraient considérés comme des enfants au nez morveux à la tour de Hoeth. C'est la raison pour laquelle la haute magie n'est pas décrite dans *Les Royaumes de Sorcellerie*. Non seulement dépasse-t-elle l'envergure de la plupart des aventures de *WJDR*, mais elle est également difficilement utilisable par des PJ dans une campagne de jeu typique. Et si un sorcier avait la chance extraordinaire de trouver le chemin de la tour blanche, il est probable qu'on ne le reverrait pas à l'extérieur de ses murs pendant plusieurs décennies. En conséquence, son aspiration d'arriver un jour à s'y rendre pour y étudier peut constituer un magnifique objectif pour un personnage, l'accomplissement d'un tel rêve se soldant en réalité par la disparition du personnage en question.

Les MJ qui souhaitent faire apparaître la haute magie dans leurs campagnes devraient uniquement l'utiliser comme élément d'intrigue. Elle devrait être représentée comme très puissante et extrêmement mystérieuse, une discipline d'une envergure bien supérieure à tout ce que peuvent imaginer la plupart des magisters impériaux. N'oubliez pas que la simple intervention de trois mages hauts elfes dans la Grande Guerre contre le Chaos fut un bienfait inestimable pour Magnus le Pieux et qu'elle se révéla cruciale dans la défaite de l'ennemi.

personnifie également la vénération et le respect, l'aura dont les mortels entourent les choses qu'ils considèrent comme sacrées ou auxquelles ils accordent une importance particulière.

Shyish se nourrit de la réalisation du caractère éphémère de l'existence, des souvenirs des jours passés, de l'acceptation par les mortels du jour qu'ils sont en train de vivre et de l'espérance des jours à venir. En vérité, *Shyish* est l'endroit obscur où se rencontrent tous ces concepts.

Certains décrivent parfois *Shyish* comme l'émanation du temps qui passe. Il souffle depuis le passé parce que celui-ci est terminé et qu'il a disparu, en passant par le présent, parce que la fin et l'attente de la mort font partie intégrante du fait de vivre et vers le futur, car celui-ci nous mène inévitablement vers la fin des choses et la mort. Certaines personnes assimilent *Shyish* à la destinée car il ne contrôle ni ce qui a été, ni ce qui est, ni ce qui sera mais, au lieu de cela, imprègne ces choses et les reflète avec une authenticité absolue.

C'est lorsqu'il faut affronter la mort ou lorsque les choses parviennent à leur terme que *Shyish* souffle le plus fort. Il est attiré par les champs de bataille où les hommes doivent embrasser leur propre mort ou se soumettre à sa loi, les soldats acceptent l'éventualité de leur propre disparition comme une donnée de leur vie quotidienne. *Shyish* s'attarde autour des gibets et plane dans le silence des cimetières où les endeuillés se rassemblent, le cœur empli de nostalgie et de réminiscences. On dit qu'il est plus puissant au moment des périodes où la transition se fait le plus sentir : à l'aube et au crépuscule, car l'une est la fin de la nuit et l'autre l'achèvement du jour. Ses époques sont le printemps et l'automne, de même que les équinoxes d'été et d'hiver qui marquent le jour le plus long et le jour le plus court de l'année et, par conséquent, le commencement de la fin pour chacune des saisons.

LA FUSION DES VENTS DE MAGIE

Pour la plupart, ceux qui ont tenté de maîtriser tous les Vents de Magie à la fois ont été condamnés à la folie ou à l'anéantissement. Les humains ne possèdent pas la force mentale qu'il faut pour parvenir à opérer la fusion des différents Vents, ce qui leur permettrait d'accéder à quelques parcelles de la vraie magie. Les sorciers humains seront toujours insignifiants comparés à la puissance et à la majesté des mages elfes. Pourtant, il existe tout de même des manières de puiser dans la magie unifiée. La magie noire permet à ceux qui n'ont pas reçu de formation, ou aux irresponsables, d'accéder à un grand pouvoir à un prix très élevé.

La haute magie

La haute magie, également appelée vraie magie, est l'art d'exploiter tous les Vents de Magie. Réservés aux hauts elfes, les sorts de haute magie sont très puissants et dépassent les capacités humaines, tant physiques que spirituelles. En vérité, les sorts enseignés par Teclis aux sorciers humains n'étaient que des sorts mineurs issus de la vraie magie. Il lui parut évident que ses étudiants ne possédaient pas la finesse qu'il leur aurait fallu pour parvenir à manipuler plus d'un seul Vent à la fois. Les hauts elfes, en revanche, sont bien plus adaptés à la magie que toute autre race et perçoivent bien mieux les flux et les reflux des Vents de Magie, ce qui leur permet d'anticiper leurs dangereux revirements avant qu'ils ne se produisent.

La manipulation de Qhaysh

Les sorts qui puisent leur énergie dans Qhaysh combinent des éléments appartenant à plusieurs Vents ou à tous les Vents à la fois. La haute magie est beaucoup plus polyvalente que toutes les autres formes de magie et les sorts qu'elle permet de mettre en œuvre sont sûrement parmi les plus puissants, tout en faisant certainement partie des plus difficiles à lancer. Les grands mages d'Ulthuan savent équilibrer les différents Vents pour les canaliser directement dans un sort, avec la certitude de ne provoquer aucune déperdition magique, ou avec une déperdition très minime. Les archimages et les maîtres du savoir d'Ulthuan maîtrisent l'art de capter et de raffiner l'essence des différents Vents, puis de les combiner avec tant de finesse et de soin qu'ils peuvent créer des sorts d'une perfection et d'une puissance inégalées. Cette utilisation équilibrée et précisément mesurée des Vents de Magie est appelée Qhaysh, ou haute magie, telle qu'elle est pratiquée par les mages d'Ulthuan et il s'agit de la plus puissante de toutes les formes de magie.

La haute magie est une force puissante dans le Vieux Monde mais elle se situe bien au-delà de ce que la plupart des personnages peuvent espérer accomplir. Les sorciers elfes qui partent à l'aventure dans le Vieux Monde en sont toujours à essayer d'acquérir la maîtrise des principes de base de la magie. Et ceux qui retournent à Ulthuan afin d'être initiés aux enseignements de la vraie magie y passent des dizaines, voire des centaines d'années en études et en méditations.

La magie noire

Incapables d'acquérir l'incroyable maîtrise spirituelle que réclame l'utilisation de Qhaysh à partir des Vents de Magie, certains utilisateurs de magie non formés et ignorants, ou irresponsables et insensibles aux autres, choisissent parfois une voie plus directe, plus immédiate et beaucoup plus dangereuse. De tels lanceurs de sorts peuvent alors canaliser toute l'énergie disponible autour d'eux pour l'inclure dans leurs sorts, sans se soucier des différents éléments présents dans leur environnement, ce qui leur permet de focaliser leur magie dans des sorts beaucoup moins spécifiques. Il s'agit moins, dans ce cas, d'un façonnage de sorts que d'un acte de volonté pure. Les individus qui manient la magie ainsi ne puisent pas dans les Vents pour les sculpter et les équilibrer avec précaution ; ils s'en saisissent plutôt brutalement pour en obtenir l'effet désiré par la force, en faisant usage d'une obstination agressive et bornée. Cette sorte de magie est appelée Dhar ou magie noire.

La magie noire ressemble à la haute magie en ceci qu'elle marie les divers aspects de plusieurs Vents différents, mais elle en est très différente car elle est corrompue et même polluée. Là où la magie des couleurs et la vraie magie sont contrôlées, la magie noire est sauvage, imprévisible, elle s'abreuve impudemment de l'énergie d'un certain nombre de Vents, généralement avec excès, en provoquant des effets secondaires aussi terribles qu'inattendus.

Les sorts de magie noire sont violents car ils drainent toute l'énergie magique disponible dans la zone où ils sont lancés. Mais dans ce processus, ils libèrent également dans le monde matériel une grande quantité d'énergie magique résiduelle non canalisée

– LA HAUTE MAGIE ET LA DHAR –

Dans le Vieux Monde, la haute magie n'est pas une chose indépendante comme peuvent l'être les huit Vents de Magie, mais plutôt un processus qui permet d'utiliser les Vents de Magie tous ensemble, d'une manière équilibrée, focalisée et sûre.

De façon comparable, la magie noire (ou Dhar) résulte généralement de l'exploitation de tous les Vents de Magie, mais d'une façon irréfléchie, instinctive et inspirée par la cupidité. Elle se manifeste par l'intermédiaire de la plupart des sorciers de village et des envoûteurs, qui ne comprennent pas vraiment clairement les énergies qu'ils manipulent, sous la forme d'un dangereux brouet d'éléments déséquilibrés et confus issus de tous les Vents de Magie présents en un endroit particulier. Elle permet de créer des sorts rudimentaires (quoique généralement assez puissants) grâce à la force de la volonté du lanceur de sort et à sa confiance en lui-même.

Toutefois, il n'est pas dans la nature de la magie de suivre des lois aussi précises et cette logique peut donc connaître des bouleversements. La Dhar pure, ou la magie noire authentique, est le plus dangereux et le plus terrifiant de tous ces désordres. Cette énergie infâme constitue un élément en elle-même, l'incarnation concrète de la Dhar dans le plan matériel. Elle est composée d'éléments arrachés à tous les Vents de Magie, broyés et croupissants ensemble. Certains êtres puissants, souvent mégalomanes, peuvent puiser dans cette magie pervertie afin d'alimenter des sorts d'un pouvoir aussi immense que dangereux.

Les sorts créés à l'aide de la Dhar sont comparables à une massue entre les mains d'un pillard norse : terrifiants, dépourvus de raffinement, avec une tendance certaine à s'abattre sans discrimination sur tout ce qui les entoure. Par comparaison, les sorts de la haute magie sont comme les flèches de hauts elfes, d'une précision et d'une efficacité aussi mortelle qu'impressionnante. Mais l'abjecte magie que l'on peut engendrer grâce à l'utilisation de la Dhar pure est tout à fait différente de ces deux énergies. Utiliser la magie noire pour parvenir à vos fins revient à rejeter toutes les armes conventionnelles et à invoquer un démon du Chaos afin de massacrer vos ennemis.

Les elfes noirs et la magie noire

Les elfes noirs préfèrent utiliser la Dhar pure car elle demande une volonté de fer appliquée de façon tyrannique, tandis que la haute magie exige tranquillité, focalisation et patience. Dans sa folie, le Roi Sorcier lui-même a ordonné aux elfes noirs d'orienter toutes leurs recherches occultes dans le but de créer à Naggaroth un environnement où la Dhar pure peut se former plus facilement que n'importe où ailleurs dans le monde, ou presque. Et s'il n'y a pas de Dhar pure dans leur voisinage, ou en trop petite quantité, les sorciers elfes noirs comme Malekith et Morathi sont capables de puiser dans tous les Vents de Magie afin de les comprimer et de les triturer, puis de les focaliser à la perfection pour créer une manifestation totalement intentionnelle de la Dhar qu'ils peuvent utiliser comme ils l'entendent.

et partiellement activée. Ce trop-plein de magie incontrôlée peut déclencher toutes sortes d'effets secondaires indésirables et imprévus, comme la convocation d'entités aethyriques, des mutations physiques ou des altérations psychologiques.

La Dhar pure

La magie noire est aussi capable de s'incarner de son propre gré par le truchement de la sorcellerie humaine. Elle se sédimente alors dans les endroits les plus sinistres, près des filons de malepierre ou sur les terres corrompues et c'est à elle que font référence les Ordres de Magie lorsqu'ils parlent de Dhar pure. Lorsque cela se produit, il s'agit alors de la plus terrifiante et de la plus dangereuse des énergies aethyriques qui puisse parvenir à se manifester sur le plan matériel.

Comme les huit Vents de Magie, la Dhar pure possède une existence propre, en dehors de toute intervention des mortels. La Dhar ordinaire résulte de la fusion inconsidérée de toutes les couleurs de la magie dans une zone donnée, lorsqu'elles sont utilisées pour obtenir le plus rapidement possible un maximum d'effet. Mais la Dhar pure est bien plus qu'un simple mélange déséquilibré des couleurs pures de la magie ; au lieu de cela, il s'agit d'un réservoir d'énergie stagnante provenant de tous les Vents de Magie, qui existe indépendamment de toute intervention. La meilleure façon de décrire la Dhar pure pourrait être de dire qu'elle provient de la rétention de toutes les couleurs de la magie en un lieu particulier où elles se mettent à tourbillonner et se mêlent les unes aux autres sous la pression de la réalité du monde physique, en finissant par se coaguler et stagner, métaphysiquement parlant. Une fois intégrées à la Dhar pure, aucune des huit couleurs indépendantes de la magie ne peut parvenir à conserver son identité propre.

Théories sur sa formation

Bien que ceux qui étudient cette odieuse forme de magie considèrent qu'il s'agit d'une corruption de l'énergie magique après une longue stagnation, ils ne savent pas très bien dans quelles conditions elle se forme, même s'ils ont quelques certitudes sur les raisons pour lesquelles elle apparaît. La théorie la plus courante, issue des travaux conjoints des Collèges Doré et Lumineux, est que tout comme il existe dans le monde des endroits où les Vents de Magie sont particulièrement dynamiques, il existe également des zones où ceux-ci ne soufflent pas régulièrement et où le Grand Vortex d'Ulthuan n'exerce pas une influence suffisante. Dans ces zones isolées, les couleurs de la magie se combinent lentement, en poches immatérielles. D'après ce que l'on pense, ce serait dans de tels secteurs que la Dhar pure peut entamer sa formation suivant un processus que l'on pourrait appeler stagnation aethyrique.

On pourrait donc dire que cette sinistre magie est composée d'une énergie magique restée prise au piège en des points particuliers du monde matériel, dans lesquels elle ne peut ni s'échapper, ni être mise en mouvement par l'influence du Grand Vortex ou des Vents aethyriques et où elle perd sa vitalité créatrice. La Dhar pure peut donc être décrite comme une énergie aethyrique qui étouffe les éléments physiques, les décompose en leurs éléments de base et les compresse pour les transmuter en une forme nouvelle. Une fois cette authentique Magie noire formée, aucune agitation, aucune manipulation ne peut la purifier : elle reste souillée, ténébreuse et destructrice pour l'éternité.

La substance même de la destruction

magister pourrait argumenter qu'il n'y a pas plus de raisons r qualifier la magie noire créée par les mortels de magie étique qu'il n'y en a pour définir la haute magie comme étant éfique. Mais la Dhar pure en revanche peut être considérée me un principe qui n'a pratiquement pas d'autre objet que la négration, la suppression et la domination des éléments du de physique. Par ailleurs, en mêlant certains Vents à la magie e, il est possible de créer de sombres disciplines magiques me ce qui se produit lorsque l'on mélange *Shyish* à d'autres ts pour créer la nécromancie, par exemple.

Dhar pure semble être attirée par les êtres qui cherchent à e à tout ce qui vit dans le monde dans son ensemble. Elle ise un concept radical de destruction et de domination là où tres types de magie sont tournés vers les cycles de l'adap- n extrême et de la création. Cela signifie que la Dhar et la r pure sont les plus destructrices de toutes les énergies aethy- es et qu'elles sont utilisées en toute connaissance de cause es lanceurs de sorts les plus avides de pouvoir ou les plus ents, comme les Druchii (des elfes noirs) ou les plus grands ciens de la nécromancie.

Le prix à payer

efois, le fait de puiser dans la Dhar pure impose un prix ent très élevé, car en plus d'être tout aussi difficile à oser et à façonner en un sort que la vraie magie, elle fait rir à celui qui l'utilise un risque beaucoup plus important e consumé par sa puissance. Ceux qui possèdent le troisième et qui ont eu la malchance de l'apercevoir la décrivent me un courant de goudron coulant paresseusement. L'esprit de tous les êtres qui l'attirent sont lentement noyés dans profondeurs noires et gluantes. La haute magie est composée s énergies combinées de plusieurs Vents, utilisées avec une e tranquillité d'esprit, une sensibilité aiguë de la volonté et focalisation de l'intention. La Dhar ordinaire qui est suscitée es mortels, est constituée de l'énergie de plusieurs Vents de ie manipulée sans subtilité, sans détermination et souvent s l'empire d'une autosuggestion aveugle. Mais la Dhar pure est que chose de tout à fait différent.



La Dhar pure doit être mise en œuvre par la brutalité pure, elle exige une force spirituelle hors du commun et une mégalomanie totale alliée à une confiance en soi absolue, ainsi qu'une volonté et une détermination tyranniques que seuls les humains partiellement ou complètement déments peuvent espérer atteindre. Si elles sont exposées suffisamment longtemps à l'influence pernicieuse des radiations de la Dhar pure, même les personnes les plus saines d'esprit et les plus équilibrées finissent par tomber dans la psychose, l'égocentrisme absolu et par devenir complètement indifférentes au sort de toutes les autres créatures vivantes.

UNE MAGIE LIÉE À LA TERRE

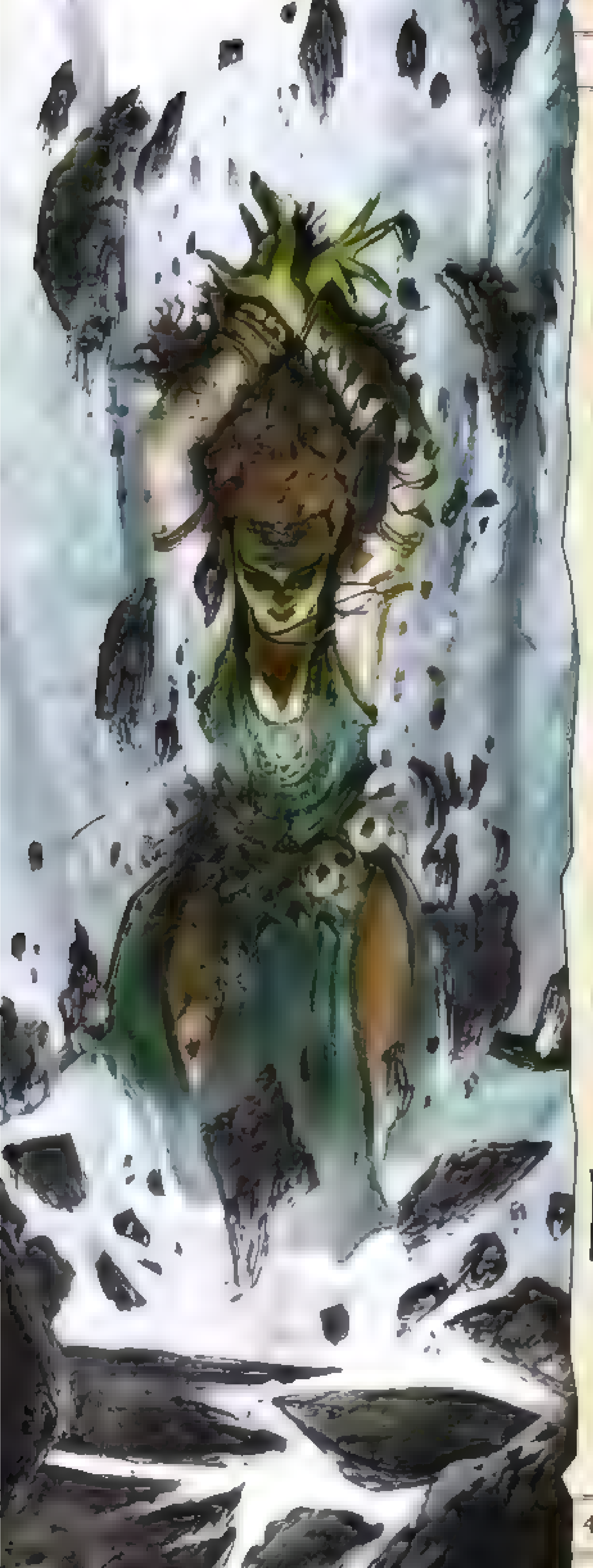
Tous les Vents de Magie circulent autour du monde. Leurs pouvoirs et leurs influences augmentent et décroissent en fonction de leurs déplacements, suivant les éléments qu'ils ontrent. Chaque Vent souffle à sa manière. Certains coulent ement en épais courants concentrés, d'autres se diffusent ment sur de vastes régions. Ils sont souvent attirés ou repoussés es choses variées et il apparaît parfois des points névralgiques que (l'Athel Loren, par exemple), tandis qu'à d'autres endroits ent des zones pratiquement dépourvues de magie.

es que soient leurs manières de se propager, les Vents de ie imprègnent presque tous les éléments matériels qu'ils ent. Le degré de saturation d'un objet et ses conséquences ent être très différents en fonction du Vent considéré et de et qu'il imprègne.

ssus vivants peuvent absorber des quantités d'énergie aethy- considérables, tandis que d'autres matériaux (dans certains e plomb, dans d'autres l'obsidienne) sont magiquement es. Ainsi, à ces exceptions près, presque tout ce qui entre en act avec les Vents de Magie s'imprègne de leur pouvoir à un re ou un autre, ce qui génère une aura de magie ambiante dans le Vieux Monde.

Plus on se rapproche des Désolations du Chaos et de la source des Vents de Magie, plus cette saturation augmente et plus ses effets sur le monde matériel deviennent visibles. Les mutations se multiplient chez les créatures et les plantes. La nature elle-même est pervertie, métamorphosée et même les lois physiques qui régissent ordinairement la réalité finissent par se désorganiser. Bien pire encore, plus l'environnement est saturé de magie, plus les manifestations physiques de diverses entités appartenant au royaume du Chaos sont fréquentes et importantes. À l'inverse, plus on s'éloigne des pôles pour aller vers les régions équatoriales, plus l'aura de magie ambiante s'affaiblit.

Il n'existe pas de limite supérieure à la quantité de magie que peut absorber un objet physique. Un arbre est capable d'assimiler une certaine dose d'énergie magique sans que cela produise aucun effet notable sur lui, mais si cette imprégnation continue, cet arbre commencera alors à présenter des caractéristiques surnaturelles. Il se mettra peut-être à produire des fleurs et des fruits alors qu'il ne l'avait jamais fait auparavant. Au fil du temps, ces fleurs et ces fruits pourront se trouver chargés de diverses propriétés magiques. Si la saturation magique continue à augmenter dans cette zone et que l'arbre absorbe plus d'énergie magique qu'il n'en perd sous l'effet de la ponction du Grand



Vortex, il pourra alors commencer à manifester des caractéristiques encore plus surnaturelles, comme une certaine mobilité ou même l'apparition d'une conscience. Finalement, cet arbre pourra perdre toute stabilité et toute cohérence physique pour se dissoudre en une masse bouillonnante d'énergie et de matière en modification constante.

Pourtant cela ne signifie pas que tout ce que touchent les Vents peut emmagasiner de la magie indéfiniment. La magie s'évapore lentement de toute chose, à mesure qu'elle est drainée par le Grand Vortex d'Ulthuan. Ce vortex est la seule chose qui empêche le monde de se saturer de magie au point d'être métamorphosé en une province des Désolations du Chaos ou même de se transformer en un immense portail menant vers l'Aethyr lui-même. La raison pour laquelle les Désolations du Chaos du nord restent éternellement corrompues et étranges est que les Vents de Magie y soufflent avec une telle violence et une telle régularité que l'énergie magique dont l'environnement est imbibé se renouvelle sans arrêt beaucoup plus rapidement que le Vortex ne peut l'absorber.

Il n'existe donc pas de limite à la quantité d'énergie magique qu'un objet ordinaire peut absorber mais cela ne garantit pas que cette magie puisse rester emmagasinée dans l'objet considéré jusqu'à ce qu'un utilisateur de magie puisse l'exploiter. La magie qui imprègne une chose peut dériver, s'évaporer ou encore être drainée par la proximité de lignes de force telluriques, d'un cercle de pierres rituel ou du Grand Vortex. La quantité de magie emmagasinée à l'intérieur de la plupart des objets ou des endroits du monde physique diminue donc graduellement si les Vents ne soufflent pas régulièrement sur eux ou à travers eux.

Seuls les objets qui ont été spécialement préparés et manufacturés par d'habiles magisters ou des maîtres des runes sont capables de conserver l'énergie magique pendant un certain temps. En vérité, ceci constitue la base de l'art de la fabrication des runes et c'est ce qui rend cette technique si particulière : grâce à elle, il devient possible d'attirer les Vents de Magie et d'emmagasiner leurs énergies avec une excellente stabilité pour de longues périodes. Les objets les plus ordinaires, tels que l'herbe ou les roches, laissent la magie s'échapper tout aussi facilement qu'ils la laissent pénétrer. Les runes, en revanche, sont conçues pour retenir l'énergie magique à l'intérieur de l'ustensile sur lequel elles ont été gravées. Elles ne libèrent la magie qu'à l'initiative de leur utilisateur et seulement en fonction de certains paramètres.

Du fait que la saturation magique des objets les plus communs, comme l'herbe, est généralement très faible, il est excessivement difficile d'en tirer suffisamment d'énergie pour alimenter autre chose que les sorts les plus mineurs. En plus de cela, une fois utilisée l'énergie magique ambiante d'un lieu donné (par opposition au fait de la puiser dans les Vents eux-mêmes), il faut attendre un certain laps de temps pour que les objets présents dans ce lieu soient de nouveau saturés.

Les pierres gardiennes et les lignes de force

Dans les siècles qui suivirent la création du Vortex, le peuple d'Ulthuan se mit en devoir de restaurer et d'étendre le réseau de menhirs et d'obélisques colossaux qui sillonnait leur continent et tous les autres continents du monde. Au sujet de ces pierres, l'hypothèse la plus plausible est que les premiers alignements d'obélisques furent mis en place par les mythiques Anciens, il y a d'innombrables millénaires, avec deux fonctions essentielles : favoriser des déplacements quasi instantanés d'un bout à l'autre du monde et régulariser les courants de magie que ceux-ci avaient utilisés afin de façonner le monde suivant leur volonté.

Ces nombreux obélisques (communément appelés pierres gardiennes, mais qu'on désigne aussi sous le nom de pierres fées, pierres elfes ou encore autrement) sont établis sur les lignes de faille du tissu de la réalité, naturelles ou créées par l'intervention des Anciens. Après la première guerre contre le Chaos et la disparition d'Aenarion et de Caledor, les elfes décidèrent d'exploiter ces lignes de force et de les utiliser afin de renforcer et de localiser le Grand Vortex lui-même. L'énergie aethyrique était déjà attirée par les lignes telluriques et servait à alimenter le réseau de portails mineurs des Anciens. Les elfes se mirent à les étudier et prirent le risque de les modifier pour en faire des sortes d'amplificateurs pour le Vortex qu'ils avaient créé. L'énergie qu'elles attiraient était redirigée vers Ulthuan et le Grand Vortex.

Le temps passant, les royaumes nains finirent par apprendre, par les elfes, l'existence du Grand Vortex et la nature des lignes d'énergie aethyrique qui parcouraient le monde. Ils n'avaient pas encore complètement récupéré après les terribles déprédations du Chaos et commençaient à comprendre à quel point il était vital de drainer l'énergie magique du monde. Grâce à leur considérable savoir en matière de fabrication de runes destinées à lier la magie aux objets, les nains étendirent et améliorèrent le réseau des pierres gardiennes. Les elfes et les nains élevèrent des milliers de pierres gardiennes supplémentaires dans le monde entier le long de lignes telluriques existantes, reliant et améliorant les monolithes et les réseaux qui avaient déjà été installés par les Anciens. Au fil du temps ces alignements hybrides, dus à l'habileté et à la magie combinées des Anciens, des elfes et des nains, finirent par véhiculer de colossales quantités d'énergie magique et devinrent une partie intégrante du système global du Vortex d'Ulthuan.

Bien plus tard, les sauvages tribus humaines qui avaient commencé à migrer au travers du Vieux Monde en vinrent à croire que les pierres gardiennes (ou oghams, comme ils les appelaient) avaient été placées dans le monde par les dieux et les esprits. Par imitation, ils commencèrent à élever leurs propres monolithes rudimentaires. Nombre de ces pierres n'étaient rien de plus que des monuments commémorant de grandes batailles ou marquant la sépulture d'un chef. Mais les premiers humains, qui étaient sensibles aux courants de la magie, en élevèrent beaucoup d'autres sur des lignes telluriques existantes ou sur des endroits contaminés par la malepierre et ainsi de suite. La plupart de ces pierres levées et de ces cercles de pierres d'origine humaine étaient investis d'une immense signification religieuse et servaient souvent de lieux de rencontre, de culte et de sacrifice.

De nos jours encore, de continent en continent, la majorité de ces obélisques et des lignes de force sur lesquelles ils sont implantés attirent les Vents de Magie et les drainent pour rediriger leur énergie dans une immense spirale qui les emporte vers Ulthuan et le Vortex. Au cours de l'histoire, en connaissance de cause ou instinctivement, des utilisateurs de magie de toutes sortes ont toujours construit leurs résidences le long de ces lignes de puissance aethyrique. Aux intersections de ces lignes telluriques, on trouve de nombreux endroits où se produisent d'importantes perturbations magiques. Ces intersections forment des carrefours importants, ou nœuds telluriques, dans le réseau des oghams, là plusieurs lignes telluriques se rencontrent et les flots d'énergie magique se mêlent pour être canalisés en une ligne plus importante. On peut en trouver un peu partout dans le monde, mais dans le Vieux Monde les plus grandes concentrations de nœuds telluriques se situent dans les contreforts de Karak-aux-Huit-Pics, à l'intérieur des forêts d'Athel Loren et de Laurelorn et répartis sur le territoire de la grande île d'Albion (d'où l'on dit que le mot « ogham » est originaire).

Ulthuan est la destination et le point de convergence de toute l'énergie magique véhiculée par le réseau des innombrables lignes telluriques du monde. Elle est également la destination vers laquelle soufflent les Vents de Magie à l'état brut, une fois qu'ils ont traversé le monde après avoir pris naissance dans les Désolations du nord. Ulthuan est donc le point de concentration de quantités titanesques d'énergie magique du fait que l'énergie des Vents de Magie et celle qui est transportée par les lignes telluriques affluent vers elle et forment lentement le Grand Vortex au-même avant d'être aspirées hors du monde et renvoyées dans l'Aethyr. S'il arrivait que le réseau des pierres gardiennes et des lignes telluriques soit suffisamment détérioré, le délicat équilibre de toutes ces énergies pourrait s'effondrer et provoquer l'anéantissement d'Ulthuan dans un holocauste d'énergie brute qui la transformerait en un nouveau royaume du Chaos.

La corruption des pierres gardiennes

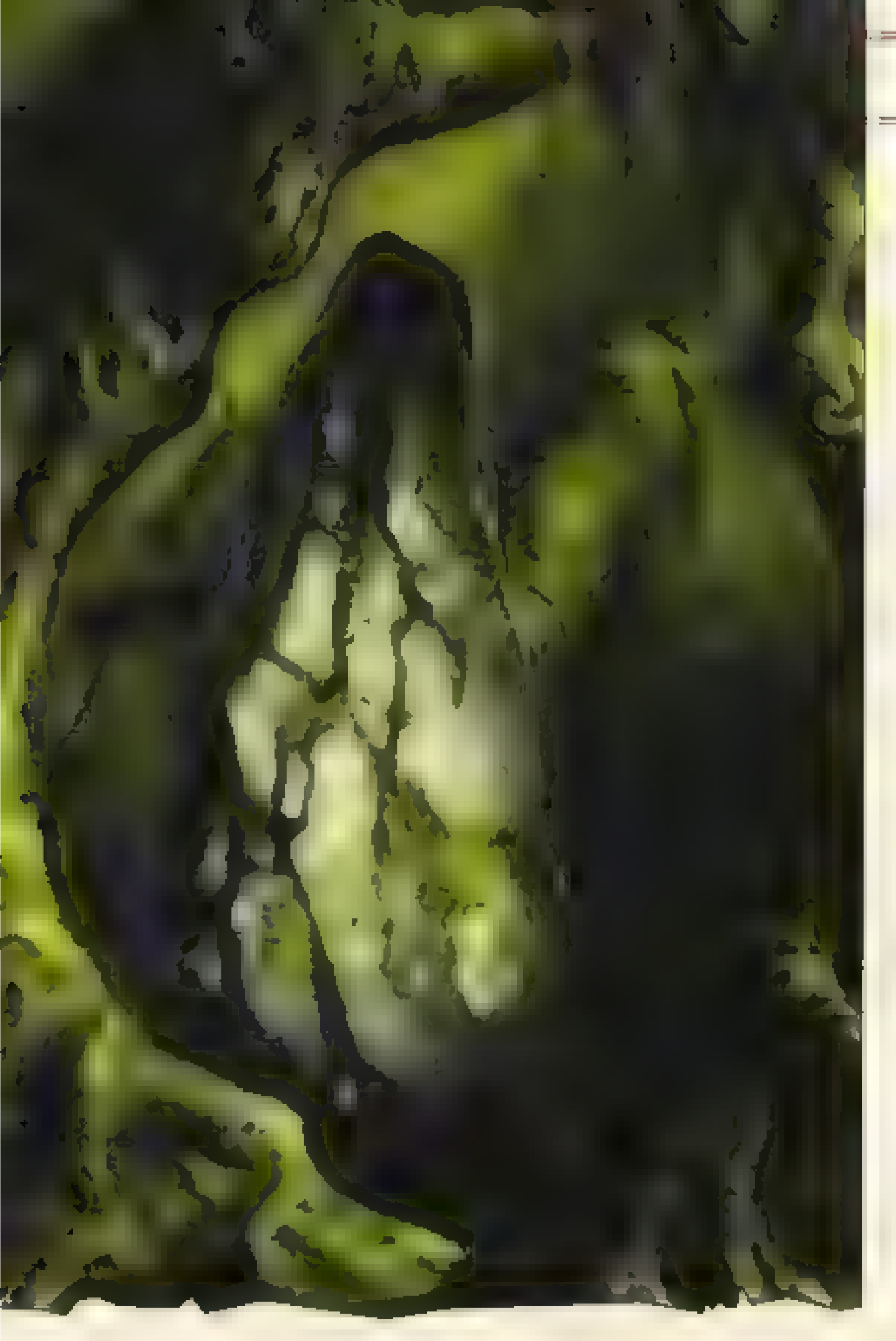
Des utilisateurs de magie de toutes sortes ont choisi d'établir leurs temples, leurs résidences et leurs laboratoires sur les intersections du réseau des pierres gardiennes, là où ils peuvent exploiter l'un des aspects de la magie qui les traverse, ou plusieurs. L'une des particularités extraordinaires des lignes telluriques est qu'elles maintiennent la concentration des Vents de Magie tout en les faisant circuler de façon dynamique. Un magister de l'Ordre Lumineux peut par exemple puiser dans l'énergie de *Hysh* et l'exploiter bien plus facilement lorsqu'elle est concentrée par une ligne tellurique.

Les lignes telluriques attirent également beaucoup ceux qui utilisent un mélange de différentes couleurs de la magie, qu'il s'agisse de la forme purifiée de la haute magie ou de la dangereuse magie noire, car toutes les couleurs sont présentes dans les

Sur le plan matériel, le potentiel qui permet le passage d'un état à un autre est inhérent à la nature de chacune des choses existantes. Néanmoins, dans ce royaume lié aux lois naturelles, ce potentiel reste limité par des principes relativement spécifiques : un gland ne peut se transformer qu'en chêne et pas en oiseau. Mais la magie peut modifier tout cela. Car la magie, de par sa nature profonde, désorganise les lois naturelles du plan matériel et cela, je le pense, parce qu'elle est elle-même la force qui anime le potentiel brut. Traversé par le flux de la magie, un gland pourrait pousser et se métamorphoser en pratiquement n'importe quoi, car il serait saturé par la dynamique d'un potentiel illimité.

Pourtant, tout ce qui entre dans le plan matériel pour y acquérir une existence doit tout de même subir ses lois et ses restrictions d'une manière ou d'une autre, même le potentiel en fusion de la magie. Au moment où les forces totalement inexplicables de l'Aethyr filtrent dans ce monde, elles doivent donc se soumettre à une certaine mise en forme et à une certaine modération qui les oblige à se réfracter en huit couleurs distinctes, bien que je ne sache pas encore précisément comment et pourquoi cela peut se produire. Ceux qui ont reçu la bénédiction ou la malédiction de posséder la vision aethyrique peuvent voir cette énergie sous la forme de différentes couches de brumes colorées. Ces brumes s'amassent en nuages turbulents et tourbillonnants, en rivières et en tempêtes multicolores là où les barrières entre l'Aethyr et le plan matériel sont particulièrement ténues, comme c'est le cas dans le grand Nord, dans la région des Désolations du Chaos.

— Extrait de La Majesté Éclatante de la Nature de la Magie par le Magister Gottfried Pflugas, Patriarche du Collège Doré



courants qui suivent les lignes de force telluriques. Certains thaumaturges ou nécromanciens puissants et totalement corrompus ont trouvé le moyen de les dénaturer lorsqu'elles traversent un nœud tellurique. En effet, si l'on parvient à condamner le point de sortie de l'énergie magique, celle-ci se retrouve prise au piège dans le cercle de pierre lui-même, incapable de progresser et également incapable de s'échapper dans l'atmosphère à moins d'être directement exploitée par une personne capable de l'utiliser. Il s'agit là d'une véritable calamité car non seulement cela risque de détruire le fragile équilibre sur lequel s'appuie le Grand Vortex, mais cela signifie également que les énergies magiques stagnantes retenues à l'intérieur du cercle de pierre vont peu à peu se combiner pour se transformer en la plus dangereuse de toutes les énergies aethyriques, la Dhar.

Il existe dans le monde des endroits où la stagnation et la transformation de l'énergie magique en Dhar pure se produisent naturellement. Toutefois, ces zones apparaissent généralement par une suite de hasards extraordinaires et leur existence, toujours temporaire, ne dure habituellement que quelques années ou, au plus, un siècle ou deux. En revanche, dans le cas d'un nœud tellurique corrompu, l'énergie magique continue à affluer indéfiniment, sans jamais pouvoir s'échapper à moins d'être activement mise en œuvre par un lanceur de sorts. Ceci signifie qu'un tel nœud tellurique peut accumuler une quantité de Dhar toujours croissante, toujours plus stagnante et toujours plus destructrice, tuant toute vie au voisinage de son cercle de pierres. Celle-ci peut même finir par se coaguler lentement au fil des millénaires pour former un gisement de malepierre.

Ce genre de cercle de pierres est vraiment ce dont rêve tout nécromancien digne de ce nom. C'est un réservoir de magie (ou de feu de l'âme) entièrement retenue sur le plan matériel et pourtant coupée des flux de la magie et de la domination des entités de l'Aethyr. Des énergies, en quelque sorte, capables de se métamorphoser brutalement et de provoquer la mutation du monde matériel qui les entoure à cause de leur confinement.

Tous les magisters officiels et sains d'esprit du Vieux Monde et d'ailleurs feront toujours tout leur possible pour empêcher la corruption du réseau des pierres gardiennes et de ses cercles de pierres, même si la plupart d'entre eux ne comprennent pas tout à fait comment fonctionnent les lignes. Il est arrivé que des magisters en mission officielle pour leurs collèges (ou même partant en guerre avec un bataillon auquel ils avaient été affectés) retardent leur mission ou l'abandonnent soudainement devant la vision d'horreur d'un nœud tellurique corrompu ou magiquement obstrué. Certains peuvent alors tenter de détruire le nœud tellurique, une tentative que les mages elfes considèrent comme une terrible folie, plus dangereuse encore que de laisser persister le nœud tellurique dénaturé. Un mage elfe fera tout ce qui est en son pouvoir pour ramener les choses à la normale et ne cessera qu'une fois parvenu à son but.

La malepierre



La malepierre est faite de magie solidifiée et c'est une substance abominablement dangereuse. C'est un solide, elle possède une densité, une masse et une dimension, mais elle ne provient pas d'éléments issus du monde physique. C'est un élément très particulier, qui possède sa propre individualité. Les Ordres de Magie pensent que si elle reste suffisamment longtemps dans une zone sans que rien ni personne ne la perturbe, la malepierre, comme la magie, subit une transformation et la substance pure qui était d'abord apparue se dégrade pour muter en un élément plus destructeur et dangereux encore. La malepierre est rare et c'est un élément remarquable qui constitue une passerelle entre le matériel et l'immatériel, un matériau qui relève à la fois de la pure magie et du monde physique.

Cette substance extraordinairement rare fut découverte par les gens de l'Empire à l'occasion de la destruction de Mordheim par une énorme météorite faite de cette matière il y a cinq cents ans à peu près, et on lui donna le surnom de « pierre magique ».

Toutes les couleurs de la magie se manifestent temporellement et physiquement dans la malepierre, de telle façon que n'importe quelle créature douée de sensibilité peut la voir, la toucher et utiliser son pouvoir en la tenant simplement en main ou en se tenant debout à côté d'elle et en se concentrant. Mais la malepierre est incroyablement dangereuse parce qu'elle laisse filtrer sa magie dans son environnement et sature tout ce qui l'entoure de son énergie.

Cette saturation se manifeste sous la forme de mutations spontanées, de la dégénérescence des formes solides, de l'incarnation des rêves, des souvenirs, des peurs et de toutes sortes de psychoses, ainsi que par d'autres événements aléatoires et surnaturels. En un certain sens, les effets produits par sa présence sont semblables aux effets pervers qui découlent de l'utilisation de la magie noire, mais en beaucoup plus prononcé. La présence de malepierre en un lieu déclenche toujours ces phénomènes, à moins qu'elle ne soit enfermée dans un coffre ou tout autre contenant fait d'une matière inerte à la magie.

Personne ne sait exactement comment elle est apparue. L'une des théories proposées par les maîtres du savoir de Hoeth suggère que ce furent les Anciens de la préhistoire qui l'inventèrent, pour

...tiliser comme alimentation énergétique de leurs incompréhen...les dispositifs magiques, tels que les portails du Chaos par exemple. Selon la théorie des maîtres du savoir quand les Anciens ...mbèrent à la suite d'une catastrophe inconnue, cette titanesque source d'énergie fut éjectée de l'endroit où elle avait été placée ...lieu situé entre les univers matériels et immatériels.

...pense donc que la malepierre à l'état pur est constituée de ...s les Vents de Magie cristallisés, ce qui lui permet d'exercer ...e influence extrêmement aléatoire et dangereuse sur tout ce ...i entre en contact avec elle. Elle sature son environnement de ...gie et attire les Vents qui se mettent à tourbillonner autour ...elle comme dans un vortex miniature. Suivant l'âge, la taille et ...ature d'un bloc de malepierre et l'endroit où il se trouve, elle ...t jouer de très mauvais tours à ceux qui possèdent le ...sième œil. Certains sorciers auraient été aveuglés par cette ...che maudite, tandis que d'autres affirment qu'elle a brouillé ...r vision.

...ne fois la malepierre introduite dans le monde matériel, celle-ci ...re les Vents de Magie pour les aspirer en son cœur, les ...anger et les compresser. Plus cela se prolonge, plus elle ...vient maléfique et corruptrice. L'Ordre Doré considère que ...te malepierre présente dans le monde matériel est une ...atière impure qui devient de plus en plus dangereuse au fil du ...ps, qu'elle se trouve à la surface ou en profondeur et quelle ...e soit la durée de sa présence. La malepierre la plus ancienne ...a plus pervertie (comme celle qui fut utilisée par Nagash le ...r au cours de ses expériences blasphématoires, il y a des ...iers d'années) ne peut engendrer que des résultats tournés ...s la destruction et la domination.

...la malepierre séjourne longtemps dans le monde matériel ...s elle absorbe et comprime les Vents de Magie pour les ...égrer à sa propre matière, elle devient essentiellement de la ...r solidifiée, plutôt que de la haute magie condensée. La ...lepierre la plus ancienne, la plus souillée, provoquera sans ...ute moins de miracles bizarres et merveilleux mais elle déclen...era plus de transformations ou de mutations abominables. La ...lepierre archaïque est un matériau véritablement néfaste qui ...st recherché que par les mages humains les plus puissants et ...s plus aliénés mentalement. De redoutables immortels et quasi...mortels comme les vampires, les elfes noirs et les mutants du ...s connus sous le nom de skavens recherchent également la ...lepierre pour accomplir leurs sombres desseins. Mais que la ...lepierre soit récemment arrivée dans le monde matériel sous ...rme d'une météorite ou qu'elle soit restée enfouie durant des ...énaires au plus profond des montagnes, c'est une matière ...l vaut mieux éviter à tout prix.

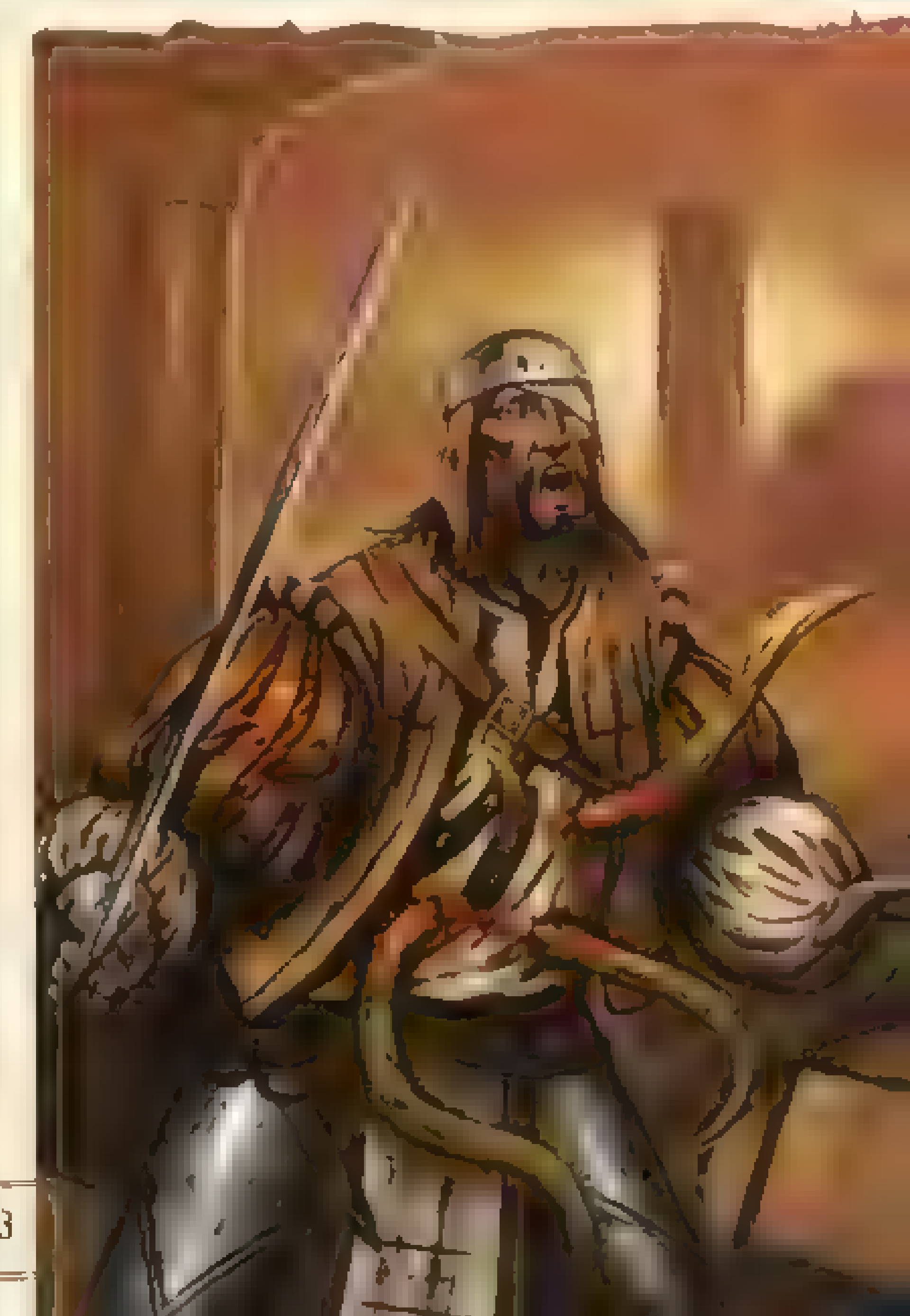
Les réserves de malepierre (ou pierre magique)

...a malepierre (ou pierre magique, comme on l'appelle commu...nent dans l'Empire) est l'un des produits les plus recherchés ...marché, bien qu'elle fasse partie des substances les plus rares ...mande et que son prix soit exorbitant. Il est exceptionnel d'en ...ver par hasard. Lorsqu'un idiot mal inspiré se met en tête de ...rtir en quête de malepierre, c'est souvent par la faute des ...endes qui datent de l'époque de la destruction de Mordheim ...ui racontent qu'elle pourrait servir de catalyseur dans la trans...tation de métaux vils en or. Cette propriété supposée est ...entue l'obsession prédominante de ceux qui la convoitent car ...nombreuses personnes sont prêtes à dépenser des sommes ...amineuses pour acquérir des pierres qui pourraient leur ...mettre de faire augmenter leur fortune.

...tains individus recherchent également ces pierres afin de les ...iser dans un but plus ésotérique. Chacun des Collèges ...périaux sans exception, professe que cela relève à la fois de l'inconscience et de la sottise, car en plus d'être dangereuse, une telle entreprise détourne celui qui l'entreprend de l'étude de la véritable magie constructive. La pierre magique est composée de magie brute et incontrôlée et la plupart de ceux qui cherchent à la maîtriser apprennent rapidement à craindre ses pouvoirs. Car pour chaque conte populaire où l'on parle de récoltes ayant décuplé sous son influence, on peut en entendre deux autres évoquant des épis pourrissants sur leurs tiges lorsqu'ils furent exposés à l'étrange luminescence de ces pierres. Pour chaque histoire de chien apprenant à parler comme un homme et racontant d'amusantes anecdotes, il existe une foule d'histoires, beaucoup plus sinistres, relatant la métamorphose d'animaux en effroyables hommes-bêtes. Les légendes qui décrivent des guérisons miraculeuses s'entremêlent avec celles qui parlent des mutations et de la mort qui s'abattirent sur ceux qui avaient été exposés à ces pierres.

Les autres pierres magiques

La malepierre est bannie des Collèges de Magie à la fois par la loi et par la tradition, mais cela n'a pas empêché de nombreux Collèges d'expérimenter afin de découvrir le moyen d'emmagasiner de la magie pure et de la mettre en réserve pour de futurs usages. Tous les Collèges pratiquent une forme ou une autre de fabrication de runes, mais les magisters humains sont loin d'être des experts dans l'art d'intégrer la magie à des objets par ce moyen. Contrairement à celles qui sont dues aux nains, les runes



– LES HAUTS ELFES ET LES PIERRES DE POUVOIR –

Les mages d'Ulthuan créent des gemmes de magie solidifiée depuis des millénaires. Leurs talents dans ce domaine surpassent de très loin tout ce que les magisters humains pourront jamais espérer réaliser. Ces pierres de pouvoir elfiques sont absolument parfaites et peuvent atteindre pratiquement n'importe quelle taille. Selon la légende, l'épée enchantée que le maître du savoir Teclis forgea pour son usage personnel au moment de la Grande Incursion du Chaos était ornée de huit gemmes semblables, une pour chacun des Vents. Seul un puissant archimage elfe comme Teclis peut libérer la puissance d'une telle arme sans subir de graves blessures par contrecoup.

fabriquées par les humains ont généralement un effet et une durée de vie limités et ne représentent donc pas la meilleure manière de stocker de grandes quantités d'énergie magique.

Ce fut l'Ordre Doré qui, le premier, émit la théorie que l'énergie d'un Vent de Magie pouvait être isolée et soumise à une intense pression artificielle pour la transformer en une « pierre » tangible de la couleur du Vent utilisé. Cette pierre ne serait pas dotée des dangereux pouvoirs de la malepierre, car elle ne posséderait que les propriétés et les affinités d'un seul courant de magie et non de tous. Les magisters pourraient alors manipuler cette énergie sans courir le risque d'être aveuglés.

Le troisième patriarche de l'Ordre Doré, le magister patriarche Theodor Habermas, fut le premier à découvrir un moyen de concentrer un filament de magie jaune. Il le força à se replier sur lui-même, encore et encore, lui imposant en quelque sorte de se soumettre aux lois physiques, jusqu'à finir par obtenir un nuage de brume jaune miroitante, puis un liquide jaune pétillant, puis finalement, une sorte de pierre dorée semi-translucide qui brillait d'un éclat intérieur. Cette gemme possédait d'extraordinaires propriétés, car elle pouvait être utilisée comme réactif en différentes quantités, dans toutes les expériences alchimiques et pouvait également servir à alimenter certains dispositifs et appareils magiques utilisés par les magisters alchimistes de l'Ordre Doré.

La pierre philosophale

Le patriarche Habermas considérait la pierre qu'il avait créée comme l'outil ultime pour toutes les expériences et les études de son ordre et il lui donna le nom de pierre philosophale. Depuis cette époque, on attribue toutes sortes de propriétés merveilleuses aux pierres philosophales de l'Ordre Doré, y compris la capacité de transmuter les métaux les plus vils en or et celle d'apporter l'immortalité. Toutes ces histoires ne sont que des exagérations manifestes, mais cela n'a pas empêché des alchimistes indépendants de mener des recherches personnelles dans l'espoir de reproduire la pierre philosophale par la seule utilisation de moyens alchimiques non magiques, une entreprise impossible et totalement improductive.

Il circule tellement de légendes fascinantes autour de la pierre philosophale que l'Ordre Doré préfère maintenant appeler « pierres d'or » ses gemmes de magie jaune compressée.

Au fil des siècles qui suivirent la découverte du patriarche, plusieurs magisters de premier plan appartenant aux autres Collèges trouvèrent le moyen d'obtenir le même résultat avec les autres Vents de Magie. Le Collège Flamboyant a mis au point un procédé qui permet de concentrer *Aqshy* en des gemmes appelées rubis ignés qui sont ensuite serties dans des anneaux, des bâtons ou la garde d'une arme, en y adjoignant une rune d'activation. Ces objets font partie des plus puissants, des plus destructeurs et des plus rares du Vieux Monde, comme tous les objets magiques produits par les Collèges de Magie.

La création des pierres de pouvoir

Chaque Collège a son propre processus pour créer des pierres de pouvoir comme celles qui sont mentionnées ci-dessus, mais le principe de base consiste à isoler un fragment d'un Vent de Magie pour le contraindre à se conformer aux lois physiques. Il est important de noter que seuls les magisters les plus puissants et les plus expérimentés peuvent espérer tenter la création des pierres de pouvoir. Ils ne le font que rarement, car il s'agit de l'une des entreprises les plus astreignantes et les plus épuisantes auxquelles ils puissent s'appliquer. Les rituels et les processus complexes nécessaires à la réussite peuvent durer des semaines, voire des mois. En conséquence, les objets équipés d'une telle gemme sont très rares et seuls les magisters accomplis (les maîtres sorciers) et les seigneurs sorciers sont susceptibles d'en posséder un. Pour plus de détails au sujet de ces pierres de pouvoir reportez-vous au **Chapitre sept: Outils magiques**.

TABLE 2-1: LES PIERRES DE POUVOIR DES COLLÈGES DE MAGIE

Les gemmes magiques que les Collèges impériaux réussissent très rarement à produire pour leur propre usage portent de nombreux noms différents. Voici les plus couramment utilisés.

Nom de la gemme	Vent	Collège de Magie
Saphir véritable	*Azyr*	Collège Céleste
Mortegemme	*Shyish*	Collège d'Améthyste
Ambrespectre	*Ghur*	Collège d'Ambre
Luminante	*Hysh*	Collège Lumineux
Rubis igné	*Aqshy*	Collège Flamboyant
Pierre d'or	*Chamon*	Collège Doré
Cristal de brume	*Ulgu*	Collège Gris
Vitaelium	*Ghyran*	Collège de Jade

L'ÉTUDE ET L'UTILISATION DE LA MAGIE

La magie imprègne tous les éléments du monde matériel à des degrés divers et il en est ainsi depuis des millénaires. En conséquence, la plupart des races qui existent ont évolué dans un environnement baigné de magie et la structure même de leur être en a été imprégnée.

Le don de la magie

En théorie, tout être vivant est touché par la magie, qu'il en soit conscient ou non. Il existe des gens qui parviennent à effleurer les Vents de Magie en retour et à utiliser leurs pouvoirs, mais il s'agit généralement d'une capacité subconsciente. Habituellement, ces personnes n'atteignent même pas la puissance ou le pouvoir de canalisation des sorciers de villages ; il peut s'agir de gens particulièrement chanceux aux dés par exemple ou, à l'opposé, de personnes affectées par une malchance perpétuelle.

Pour dire les choses simplement, de même que n'importe quel humain ou presque peut apprendre à manier une épée, presque tous les humains pourraient, avec suffisamment de temps et d'efforts, être formés à percevoir les Vents de Magie qui soufflent sur le monde depuis les lointaines plaines nordiques. Plus on voyage vers le nord, plus il devient probable que les habitants humains des régions que l'on traversera seront capables de percevoir les Vents. Toutefois, de la même façon que tout le monde ne manifeste pas les mêmes dispositions pour l'art de l'épée ou le métier de soldat, tout le monde n'a pas les mêmes aptitudes pour l'utilisation de la magie et la sorcellerie. En réalité, les gens qui possèdent ces dons sont très rares. En théorie (c'est un fait peu connu en général, s'il est seulement connu), tous les humains peuvent apprendre à percevoir les Vents de Magie jusqu'à un certain point, sinon à les utiliser. À quelques exceptions excessivement rares, les seules personnes qui s'engagent dans l'étude de la magie ou la pratique de la sorcellerie sont celles qui ont démontré une sensibilité magique exceptionnelle ou ont manifesté des pouvoirs surnaturels, intentionnellement ou non.

La raison essentielle pour laquelle on trouve si peu de magisters compétents dans l'Empire réside peut-être dans la terrible difficulté qu'il y a à lancer le moindre sort, à l'exception des plus élémentaires. Pour commencer, les humains qui imaginent avoir la moindre aptitude pour la magie ne sont pas légion car la plupart d'entre eux ne ressentent absolument pas les Vents de Magie. Et lorsqu'ils les perçoivent, leur entourage les traite de fous à cause des étranges couleurs miroitantes qu'ils voient et des sensations bizarres qu'ils décrivent. Ceux qui possèdent une sensibilité mais qui n'ont pas la chance d'être dirigés peuvent même en arriver à douter de leur propre santé mentale. Les rares personnes qui soupçonnent avoir une quelconque affinité avec la magie sont rarement disposées à l'admettre et encore moins à le reconnaître devant les autres.

De la difficulté d'utiliser la magie

La sorcellerie est un art, tout autant que la sculpture ou la peinture. Elle se base sur des études académiques intensives qui exigent énormément de concentration, une capacité à aborder les problèmes de manière originale, de considérables aptitudes à la réflexion et une mémoire hors du commun. Seuls les individus qui sont à la fois dotés d'une considérable agilité mentale et de talents naturels, ajoutés à une grande assiduité et à un profond désir d'excellence, pourront avoir la patience nécessaire pour espérer devenir magister un jour, même de bas niveau. Ces rares élus regardent l'étude et la pratique de la magie comme une obsession ou quasiment comme une vocation religieuse et pas seulement comme un choix de carrière.

On peut donner une épée au plus mauvais des soldats humains et il saura qu'il faut la tenir par la poignée pour frapper avec le tranchant de la lame. Avec la magie, en revanche, il n'est pas si évident pour ceux qui ne comprennent pas totalement les Vents de découvrir ce qui est dangereux et ce qui l'est moins. Dans toutes les matières liées à la magie profane et à l'art de la pratiquer, il vaut mieux savoir exactement ce que l'on fait si l'on ne veut pas subir de dangereuses retombées. Lorsqu'il s'agit de la magie, même les erreurs de calcul les plus minimes peuvent aboutir à des mutilations, des mutations, à la folie ou à la mort.

La manipulation de l'énergie magique peut se comparer au fait d'empoigner une lame animée, tranchante comme un rasoir qui se débat et se tord dans vos mains dès que vous la touchez. En théorie, tout le monde peut apprendre à manier une telle lame, mais seuls les plus forts, les plus déterminés et les plus adroits arriveront à conserver leurs doigts suffisamment longtemps pour avoir une chance de mettre en pratique la moindre théorie sur la manière de l'utiliser.

Apprendre à manipuler la magie en toute sécurité est un processus pour le moins dangereux.

Les sens aethyriques

En plus des cinq sens habituels que sont la vue, l'odorat, le toucher, le goût et l'ouïe, il existe trois sens supplémentaires que maîtrisent tous les magisters entraînés et que certaines autres personnes peuvent posséder de manière innée d'une manière ou d'une autre. Ce sont ces sens qui permettent à un humain de prendre conscience du monde invisible et immatériel où s'épanouit la magie. Chez certains utilisateurs de magie non entraînés, ces sens fonctionnent parfois de façon sporadique et fugitive, provoquant de fortes impressions à certains moments et aucune à d'autres, mais aucun utilisateur de magie ne peut leur interdire de se manifester. Plus un magicien est formé aux arts de la magie profane, plus ses sens sont aiguisés et plus il lui devient difficile de les ignorer.

L'intuition ou harmonisation aethyrique

L'intuition est le plus simple et le plus répandu des sens aethyriques. C'est également celui qu'il est le plus facile d'ignorer. Tout le monde peut la ressentir de temps à autre mais la plupart des gens la considèrent comme une sottise ou une chose sans importance. Pourtant, il a été observé que l'intuition est la porte qui mène le plus souvent à la sensibilité aethyrique chez les humains. L'Harmonisation aethyrique est une forme bien réelle de conscience aethyrique. Lorsqu'une personne se sent envahie d'une inspiration soudaine et inattendue, lorsqu'elle a la chair de poule ou des frissons sans raison alors que la journée est tiède, il s'agit plus que probablement de la manifestation d'une réponse intuitive à une agitation des Vents de Magie.

L'intuition est notre sixième sens. Elle représente la capacité de sentir les Vents de Magie. Qu'elle soit raffinée et développée, la

non, elle correspond à la capacité innée de tout individu à percevoir les divers mouvements, perturbations et « parfums » des Vents de Magie tandis qu'ils s'écoulent autour d'un individu ou à travers lui. Parmi les gens capables de ressentir ces mouvements intangibles de la magie, très peu sont suffisamment expérimentés pour savoir ce qu'ils ressentent et le comprendre ou reconnaître que cela provient d'une force immatérielle qui leur est extérieure, plutôt qu'à un état d'esprit passager provoqué par une indigestion ou le manque de sommeil. On prend souvent l'intuition pour un sentiment tout à fait différent de ce qu'elle est en réalité : la perception des Vents de Magie.

Plus elle est développée, plus celui qui la possède est capable de ressentir l'énergie d'un sort en train d'être lancé ou toute autre perturbation aethyrique. Cependant, ce n'est pas parce qu'une personne perçoit que l'on lance un sort dans son voisinage qu'elle saura ce qui se passe exactement ; elle saura seulement qu'il se passe quelque chose.

L'intuition ordinaire correspond au talent de Sixième sens, mais le fait de posséder ce talent n'implique pas que celui qui en est doté bénéficie d'une capacité magique particulière ou d'une conscience aiguisée dans ce domaine. Toutefois, ce sens est plus développé chez certains individus, peut-être par quelque bizarrerie de la nature ou à cause de la psychologie particulière de la personne considérée, de ses croyances ou de son caractère. Lorsque c'est le cas, cette intuition exacerbée est exprimée par le talent Harmonisation aethyrique.

Selon l'expérience du magicien, l'Harmonisation aethyrique peut se manifester de diverses façons, depuis un léger frisson lorsque le PJ se trouve à proximité d'un objet magique ou d'une personne en train de lancer un sort jusqu'à des réactions physiques et/ou émotionnelles bien particulières qui peuvent dépendre du type de magie utilisé. Par exemple, en présence d'*Aqshy*, les PJ possédant Harmonisation aethyrique peuvent se sentir agités, irritables ou agressifs. Ils peuvent soudain avoir chaud, voire très chaud. Ils peuvent imaginer sentir une odeur de soufre ou d'ozone.

Le même type d'expérience peut s'appliquer aux autres Vents. Reportez-vous à leur description (pages 32-37) pour plus de détails sur le genre d'émotions et de sensations physiques provoquées par chacun des Vents de Magie et les éléments vers lesquels ils sont attirés.

En ce qui concerne toutes les formes de magie noire, tout PJ doté de l'Harmonisation aethyrique se trouvant au voisinage de celle-ci peut ressentir un sentiment de panique et d'effroi rampant. Néanmoins, ceci ne s'applique pas forcément à celui qui pratique la magie noire, car son esprit se trouve invariablement envahi d'étincelantes lumières colorées et son âme s'emplit d'un incroyable sentiment de puissance.

Sens de la magie et troisième œil

Le troisième œil », que certains appellent septième sens, est le terme couramment utilisé par les magisters des Collèges pour qualifier la capacité qui leur permet réellement de voir les Vents de Magie. D'une certaine façon, ce terme peut véhiculer une connotation péjorative ; aucun magister n'accepterait jamais qu'on lui donne le nom de diseur de bonne aventure et ils ne se voient certainement pas ainsi. Toutefois, cette expression est plus ancienne que les Collèges eux-mêmes et elle est entrée dans le jargon de la plupart des magisters, à côté de vocables plus relevés, comme « vision spirituelle ».

Tous ceux qui possèdent le troisième œil voient le monde comme au travers de deux images superposées. Avec sa vision ordinaire, la personne aethyriquement sensible voit de la même façon que n'importe quel humain. Grâce à son troisième œil, la même personne voit réellement les Vents de Magie sous forme de nuages et de rivières d'énergie colorée ou bien comme la manifestation de ses propres pensées, souvenirs, émotions, attentes, croyances et craintes ainsi que celles des personnes qui l'entourent. Chez les utilisateurs de magie spontanés, le troisième œil se manifeste communément sous forme de chimères colorées et de lueurs tremblotantes juste en périphérie de leur champ de vision. Selon la puissance du troisième œil, certaines personnes peuvent même voir les fluctuations de l'énergie magique et les objets ou les êtres empreints de magie, même dans le noir, les yeux fermés ou bandés et parfois même sans yeux.

Certains individus au troisième œil surdéveloppé parviennent même à voir tout ce qui les entoure sans le secours de leurs yeux ; ils perçoivent parfaitement les âmes, les pensées et les intentions de tous les êtres vivants qui les entourent par l'observation des volutes que décrit la magie autour d'eux, à travers eux et au travers de tous les éléments du monde. Il est impossible d'empêcher le troisième œil d'agir et même les plus grands magisters, armés de toute leur discipline, ont des difficultés à ignorer ses effets. C'est l'une des raisons pour lesquelles ceux qui le possèdent sont souvent tellement excentriques, quand ils ne sont pas carrément fous. Ceux qui en sont dotés vivent en permanence dans un univers de couleurs magiques tournoyantes et d'apparitions mentales clairement visibles : pensées, rêves, cauchemars, visions du futur et du passé, auras et toutes sortes d'autres visions ésotériques toutes plus bizarres les unes que les autres.

Contrairement au Sixième sens ou à l'Harmonisation aethyrique, on ne peut se limiter à décrire le troisième œil (ou Sens de la



– UTILISER LE TROISIÈME ŒIL –

Le troisième œil peut représenter un excellent outil pour faire monter la tension dans une partie. Comme tous les personnages qui lancent des sorts possèdent cette capacité, qui se renforce et devient plus dérangeante à mesure que ces personnages montent en puissance, les MJ peuvent se servir du troisième œil pour donner un avant-goût des événements aux joueurs. Par exemple, si les personnages se déplacent à proximité d'un filon de malepierre, le sorcier du groupe peut avoir des hallucinations dans lesquelles il verra des amas de vers grouillants, du sang sourdre de l'écorce des arbres, des nuages pourpres tournoyer dans le ciel, d'étranges motifs apparaître dans l'herbe ou pire encore, tout ceci indique l'approche d'un danger. De plus, les MJ peuvent tirer profit du troisième œil pour donner des indices à leurs joueurs sur la meilleure manière de résoudre un mystère. Sur le lieu d'un crime particulièrement brutal, un personnage doté du troisième œil pourrait avoir une vision fugace dans laquelle le visage du tueur lui apparaîtrait tel qu'il est réellement, disons déformé par la volonté meurtrière de Khorne.

En résumé, le troisième œil est un outil destiné aux MJ. Du fait qu'il est capricieux et imprévisible, les personnages peuvent rarement espérer en acquérir une maîtrise suffisante pour l'exploiter vraiment. Selon votre bon vouloir (de MJ), vous pouvez permettre aux joueurs de s'en servir pour sentir la magie, ce qui les oblige à réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%). Si le test est manqué de 20% ou plus, le personnage voit quelque chose qu'il ne devrait pas voir et subit 1 point de Folie. Le troisième œil peut alors servir dans ce cas à communiquer un indice important au groupe si les joueurs l'ont manqué auparavant.

magie) comme une simple sensation. Ou bien il est considéré comme un signe de folie par les gens de l'Empire, ou bien les personnes qui en sont dotées sont réellement persuadées que ce qu'elles voient autour d'elles est entièrement réel. Ceux qui l'ont reçu à la naissance grandissent avec la conviction qu'il est absolument normal de voir toutes les créatures vivantes entourées d'une aura colorée. Mais ils peuvent également être convaincus par leur famille ou leurs amis (qui ne possèdent pas le même talent) qu'ils sont hantés ou tourmentés par les démons. En un sens, ces amis et familles ont raison, car ces choses existent presque partout, même si elles ne sont pratiquement jamais visibles et ne peuvent interagir avec le monde matériel que très rarement.

La focalisation

Les magisters impériaux lui donnent parfois le nom de huitième sens. On peut se demander si la Focalisation est véritablement un sens (même aethyrique) ou s'il s'agit d'une compétence innée ou apprise. Il s'agit fondamentalement du plus dangereux de tous les sens aethyriques car c'est celui qui permet véritablement la manipulation des Vents de Magie. Elle peut se manifester de mille façons différentes, depuis de petits phénomènes de poltergeist dans le voisinage de la personne affectée jusqu'à des cas de possession démoniaques ou de combustion spontanée. Quelle que soit la partie de l'esprit ou de la personnalité qui permet à un humain d'interagir avec la magie, celle-ci est beaucoup plus développée chez un individu capable de Focalisation. Il peut ainsi attirer à lui, concentrer et diriger un Vent de Magie en canalisant son énergie, ce qui lui permet d'avoir un effet tangible sur son environnement immédiat.

Naturellement, dans les petits villages ou dans les régions où le peuple est particulièrement superstitieux et pieux, les gens qui possèdent ce don sont souvent victimes de lynchages ou de chasses aux sorcières, car ceux qui n'ont pas appris à le maîtriser ne peuvent quasiment pas s'empêcher de provoquer involontairement des événements surnaturels autour d'eux. Et comme si cela n'était pas suffisamment dangereux, les utilisateurs de magie instinctifs se blessent souvent ou sont souvent molestés par des entités aethyriques nées de leurs propres peurs ou attirées par leur usage incontrôlé de la magie. De la même façon que ceux qui peuvent focaliser la magie peuvent la toucher, les incarnations physiques de la magie peuvent également les toucher en retour. Il existe des quantités de fables et de contes populaires mettant en scène des personnes tourmentées par de violents poltergeists ou des démons invisibles et intangibles pour tous excepté leurs victimes.

En ce qui concerne l'acquisition des trois sens aethyriques, il n'y a pas d'ordre préétabli. Certaines personnes en possèdent un ou deux, mais il est rarissime qu'une personne maîtrise les trois sans avoir reçu aucune formation préalable. Les individus qui sont capables de Focalisation sans avoir l'un ou l'autre des deux autres sens aethyriques sont vraiment bien malchanceux, car il est peu probable qu'ils réussissent jamais à comprendre comment et pour quelle raison ils ont l'impression d'être affligés d'une infortune permanente et persécutés par des créatures surnaturelles. Malheureusement pour eux, ce sont eux qui sont le plus fréquemment pourchassés par le Très Saint Ordre des Templiers Sigmarite, du fait que leur apparente corruption est la plus difficile de toutes à dissimuler et la plus dangereuse pour leur entourage.

Les sorts et la magie

Il existe des quantités de types de magies et de pratiques ésotériques différentes dans le Vieux Monde et ailleurs, depuis la magie officielle des sorciers assermentés de l'Empire jusqu'aux maléfices cauchemardesques des serviteurs du Chaos.

La magie est une chose tout à fait exceptionnelle et singulière. Elle ne provient pas de l'amalgame d'autres forces, prévisibles et compréhensibles, qui pourraient exister dans le royaume matériel et mortel ; il s'agit vraiment d'une énergie entièrement surnaturelle émanant du royaume immortel et immatériel de l'Aethyr. En un sens, la magie est la substance même de l'Aethyr. Il faut bien conserver à l'esprit que les Vents de Magie que perçoivent les magisters humains sont de l'énergie aethyrique pure manifestée dans l'univers matériel. La magie possède le pouvoir de métamorphoser à la fois la matière et la pensée, le corps et l'esprit, parce qu'elle transcende les frontières qui s'élèvent habituellement entre le matériel et l'immatériel. Tout comme le pouvoir du feu est de brûler et de consumer, les Vents de Magie colorés qui descendent des lointaines régions nordiques ne sont pas une agitation de l'air ou d'un gaz mais le mouvement de l'énergie vitale de la transmutation, insoucieuse de tout ce qui l'entoure.

Afin de contrebalancer les dangers inhérents à la pratique de la magie, les magiciens qui réussissent ont recours à toutes sortes de méthodes pour lui donner forme. Certaines personnes façonnent les Vents de Magie par de longs rituels, grâce à leur foi absolue en un dieu particulier ou un concept, ou encore grâce à la poigne qui leur vient d'un ego monumental, mais les effets obtenus sont relativement équivalents. Il existe également des personnes très rares, si tant est qu'il en existe, qui sont capables d'engendrer un effet magique contrôlé sans s'aider de la moindre espèce de formule ou de sort.

Les langages occultes

Bien que les Vents de Magie soient attirés par les objets du monde physique et cherchent à interagir avec eux, leur nature profonde et leurs effets n'en restent pas moins aléatoires et fluctuants. Si la volonté et l'intellect peuvent canaliser la magie au moyen d'un sort, cette énergie est tellement diffuse et puissante qu'elle exige des pensées, des concepts et des directives d'une précision et d'une clarté absolues. Lorsque le contrôle n'est pas total, l'énergie magique peut parvenir à trouver une faille par laquelle s'échapper en faisant échouer le sort ou en générant un résidu magique incontrôlable.

Si l'on considère qu'un sort est une espèce de contenant, on peut voir que la magie afflue naturellement vers le point le plus faible de cette enveloppe. La structure d'un sort exige une précision sans faille et ses buts doivent être spécifiques et clairement définis, un peu à la manière d'un document légal dont la formulation doit être rigoureuse afin de ne laisser place à aucune possibilité d'interprétation erronée. Lorsqu'un sort n'atteint pas ce niveau de perfection, la magie peut s'échapper de l'enveloppe conceptuelle du sort, en entraînant au mieux, des effets secondaires tout à fait néfastes.

Pour éviter que cela ne se produise, la plupart des lanceurs de sorts recourent à des formules d'une incroyable complexité de manière à lier la magie et à la façonner grâce à des énoncés conçus pour ne laisser aucune faille où l'énergie magique puisse se glisser, ou en tout cas le moins possible. Même les prêtres et les adeptes utilisent de longues prières rituelles alambiquées et des bénédictions destinées à attirer les Vents de Magie et à les canaliser d'une manière particulière. Ces formules ne tiennent pas compte des effets de leur foi sur la magie et des caprices des entités aethyriques. Mais quoi qu'il en soit, le principe reste le même.

Des langages mystiques ont été développés afin de faciliter la création de ces réceptacles conceptuels parfaits. Ces langages sont si particuliers, d'une telle profondeur, d'une telle subtilité et leur vocabulaire recouvre une telle palette de significations, que lorsqu'ils sont utilisés avec suffisamment de rigueur ils réduisent considérablement les risques de créer un sort permettant une dispersion de magie par manque de précision.

Le magick, un langage mystique

Pour énoncer leurs sorts, les membres des Collèges impériaux utilisent tous un langage communément appelé magick (ou plus rarement *lingua praestantia*). D'après ce que l'on dit, la *lingua praestantia* aurait été développée avec eux et pour eux par le maître du savoir Teclis d'Ulthuan lui-même.

Bien qu'il soit réputé être encore plus compliqué que la langue tonale du lointain Cathay, le magick n'est pourtant qu'une version simplifiée de l'eltharin, la propre langue des hauts elfes, mêlé à des locutions académiques du reikspiel ancien pour former une sorte de dialecte particulier. Bien que sa structure soit incroyablement complexe et son vocabulaire extrêmement étendu, l'eltharin, selon les légendes des hauts elfes, n'est qu'une version très simplifiée de l'antique langage parlé par les êtres quasi divins qu'ils appellent Anciens. Lorsque les hauts elfes prononcent leurs

L'image du magister drapé dans les robes flottantes de son ordre et psalmodiant les syllabes d'un étrange langage occulte est l'une des représentations emblématiques les plus connues de notre bon Empire. J'imagine qu'il y a des gens, habitants des grandes cités de notre Empire ou ayant servi dans les armées impériales, qui ont déjà rencontré ou aperçu un lanceur de sorts semblable au personnage que je viens de décrire, tandis que dans les campagnes les fermiers et les paysans en ont certainement entendu parler dans mille légendes et contes populaires.

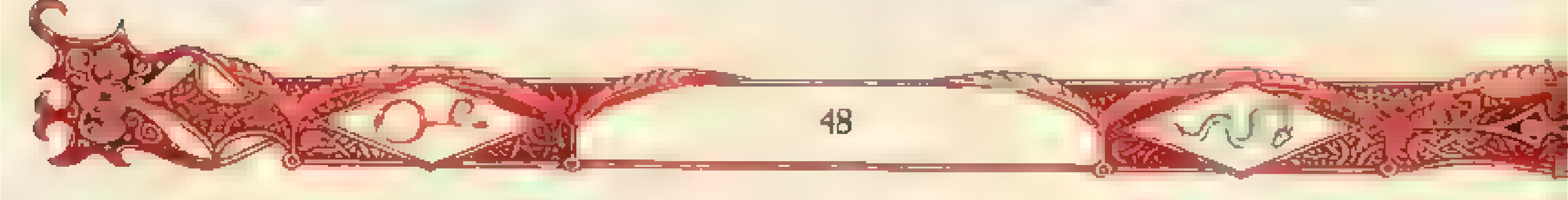
Il me paraît quelque peu étrange qu'il y ait si peu de gens pour mettre en doute cette image si commune de la littérature et des fables. Nous autres, qui ne sommes pas magisters, semblons considérer qu'il va de soi que les lanceurs de sorts sont obligés d'utiliser des langages aussi étranges qu'ésotériques pour lancer leurs sorts. Mais pour quelle raison en est-il ainsi ? Pourquoi les magiciens de toutes sortes doivent-ils employer ces bizarres galimatias ésotériques pour prononcer leurs incantations ? Le reikspiel ne peut-il suffire à leurs sorcelleries ? Pourquoi ? Et pour quelle raison doivent-ils dire ces incantations ?

S'il faut en croire mon estimé collègue et ami, le Magister Patriarche Verspasian Kant du Collège Lumineux, un sort est le processus grâce auquel un magister, un sorcier ou tout autre usager de la magie assujettit l'énergie aethyrique à sa volonté afin de lui donner une forme spécifique adaptée à un but particulier. Le magister Kant soutient qu'à la base, lancer un sort revient à imposer une volonté et une certitude matérielles à l'infinie possibilité et à l'incertitude de l'énergie aethyrique que l'on appelle le plus souvent magie. Ainsi, d'après lui, l'Aethyr et l'énergie qui le compose peuvent être comparés à l'existence métaphysique d'un potentiel infini, insatisfait et non encore entièrement réalisé.

Le magister Kant poursuit en affirmant que c'est précisément parce que l'Aethyr est l'antithèse absolue du royaume des mortels que ses énergies sont attirées par les certitudes de son opposé matériel. En vérité, le magister Kant pense que la seule certitude de l'Aethyr est qu'en tant que produit naturel de son existence, il doit chercher à attirer en lui la raison, la motivation et la certitude de son opposé et, par ce moyen, réaliser le potentiel irréalisé dont il est constitué. Cette évidence se démontre d'elle-même lorsque l'énergie aethyrique s'introduit dans les royaumes matériels et se dote de lois et de conditions d'existence formelles qu'elle ne possède certainement pas au sein de l'incertitude infinie de l'Aethyr, ce qui provoque sa réfraction et l'apparition des huit couleurs de la magie à l'instant même où elle traverse l'étrange frontière qui sépare les royaumes immatériels et matériels.

Mais de même que l'énergie aethyrique est attirée vers la présence physique et la réalité des royaumes matériels et cherche à interagir avec eux, elle exerce également une attraction sur le concept et c'est ainsi qu'il devient possible de lancer des sorts. Ainsi, dans un sens, je pense que le magister Kant nous suggère que l'art de modeler la magie et de lancer un sort est l'art d'imposer une idée précise, ou un concept, à la masse bouillonnante de potentialité primale que sont les Vents de Magie, dans le but d'exploiter cette force pour parvenir à un but spécifique englobé à l'intérieur du concept du sort considéré.

— Extrait du *Liber Chaotica*, transcrit par le Père Richter Kless, interné comme aliéné



opres incantations, dans toute leur magnificence et leur endue, ils le font dans leur propre langage occulte, l'*anoqeyån*, dernière langue vivante encore parlée par des mortels qui soit oche de celle des Anciens.

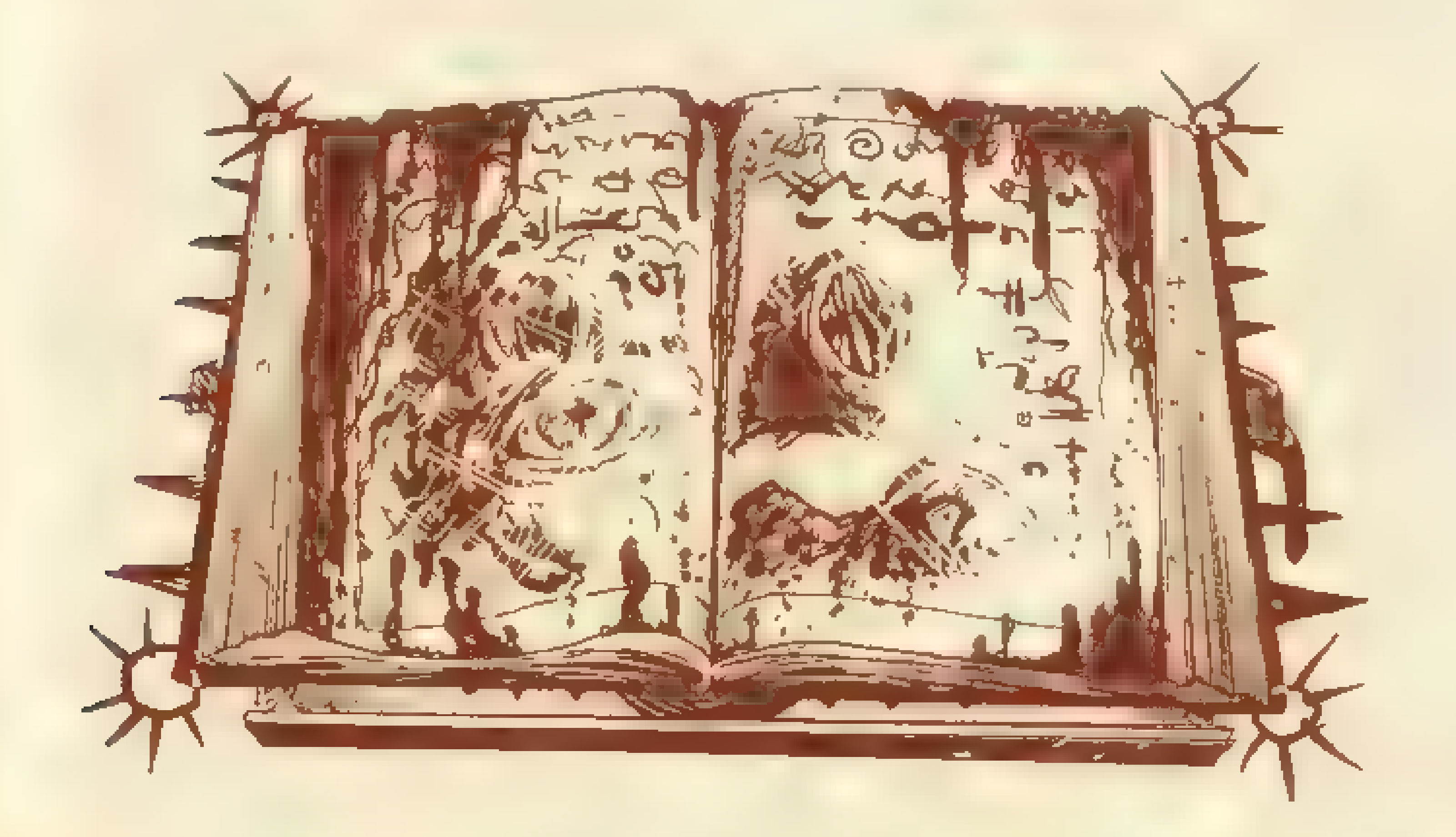
nombreux écrits blasphématoires, consignés au cours des les et des millénaires écoulés, utilisent le vocabulaire et la mmaire du langage ésotérique des hauts elfes. En vérité, on eut trouver des similitudes entre de nombreux langages stiques antiques, les langues des races anciennes (les nains et s elfes, par exemple) et les idiomes corrosifs et pervers qu'emploient les chamans et les sorciers des divinités démoniaques. Les purgateurs seraient encore plus préoccupés qu'ils ne le sont s'ils apprenaient que le langage mystique utilisé par les magisters officiels de l'Empire pour lancer leurs sorts est parenté à la fois à la langue des elfes féeriques d'Ulthuan et aux jargons infernaux des nécromants et des démons, que l'on signe souvent sous le nom de langage sombre.

n certain nombre d'érudits utilisent cet exemple pour soutenir urs thèses selon lesquelles tous les langages du Vieux Monde ans leur variété descendent de celui des Anciens. La théorie de « langue primordiale » a beaucoup de partisans, nombre d'entre ux sont prompts à faire remarquer que les diverses langues du eux Monde sont si proches qu'on peut difficilement les définir mme des langues séparées mais qu'il serait plus juste de les nsidérer comme des dialectes hautement développés issus d'une « langue du Vieux Monde » unique. Il est vrai qu'un Reiklander peut toujours arriver à se faire comprendre d'un retonnien, d'un Tiléen ou même d'un Estalien, au moins pour ssentiel (mais pour quelle raison pourrait-il avoir envie de le c'est une autre histoire). Toutefois, il existe également un ébat acharné entre les érudits des Collèges sur le fait de savoir le langage premier des Anciens a jamais existé, ou même si les nciens eux-mêmes ont existé !

Le cercle intérieur des seigneurs magisters du Collège Lumineux soutient que les grands Anciens furent les premiers et les seuls êtres à identifier formellement et à quantifier toutes les choses. C'est-à-dire qu'ils cataloguèrent toutes les plus petites choses, les états et les processus présents dans l'univers matériel et presque tous les éléments, états et processus réalisables au travers et à l'intérieur de l'Aethyr. En plus de cela, ces seigneurs magisters pensent également que le langage divin autrefois parlé par les Anciens a aujourd'hui pris une existence individuelle et qu'il se développe avec chaque rêve et chaque pensée de tous les êtres, mortels et immortels.

Il s'ensuit que, s'il a réellement existé un langage mystique primordial dont même l'*anoqeyån* est issu, celui-ci devait certainement posséder un mot ou une phrase pour chacun des plus petits concepts et possibilités, ainsi que pour toutes les combinaisons de concepts et de possibilités qui existent dans la création, sans tenir compte de la notion de temporalité.

Naturellement, il n'y a pas grand monde en dehors de la tour blanche de Hoeth qui puisse se prévaloir d'une autorité suffisante pour commenter ces théories et personne n'a jamais jugé bon de le faire. De même que l'eltharin est une version simplifiée de l'*anoqeyån*, le langage mystique des elfes, le langage mystique des Collèges impériaux est une forme dérivée de l'eltharin. Cependant, le simple fait d'avoir connaissance d'une version simplifiée de l'*anoqeyån* dénote une capacité à saisir et à verbaliser des concepts et des processus qui seraient autrement inexprimables au moyen de n'importe lequel des langages humains. Le magick est le langage mystique prédominant de tous les lanceurs de sorts de l'Empire précisément parce qu'il est complètement exhaustif et spécifique.







~ CHAPITRE III ~ LA MAGIE ET LA SOCIÉTÉ IMPÉRIALE

Quoi qu'on puisse raconter sur la nature de la magie, l'histoire a largement démontré trois faits au peuple de l'Empire : la magie existe bel et bien, elle est extrêmement dangereuse et elle représente le pouvoir aussi bien d'un point de vue abstrait que physique. Celui qui est capable de manipuler la magie a le pouvoir d'apporter de grands bienfaits au monde dans lequel il vit. Mais si le pouvoir corrompt, et que le pouvoir absolu pervertit totalement, alors celui que confère la magie peut s'avérer encore plus néfaste, encore plus aliénant, encore plus cruel que n'importe quelle autre forme de puissance connue des êtres mortels, fussent-ils tyrans ou autres.

De nombreux magiciens en herbe ont choisi cette voie avec la noble intention de contribuer à un monde meilleur. Mais comme dit l'adage, la route vers les royaumes du Chaos est pavée de bonnes intentions (et de quelques crânes…). La grande majorité des personnes présentant une affinité avec la magie qui choisissent de mettre leurs pouvoirs en œuvre passent leurs dernières heures dans quelque cave froide et humide, dans l'angoisse de la venue des répurgateurs et de leurs torches, quand ils ne sont pas aspirés dans un pentacle esquissé à la va-vite, en attendant la caresse glaciale de quelque entité maléfique qu'ils ont invoquée malgré eux à force de se frotter aux forces occultes.

Malgré tout, il reste dans l'Empire des lanceurs de sorts aux capacités prodigieuses, des mages grandement respectés et craints pour leur maîtrise de ces arts. Ces hommes et ces femmes ne sont autres que les sorciers des Collèges de Magie impériaux. Ils sont les seuls pratiquants de l'occulte à être reconnus par décret impérial, mais également par le culte de Sigmar. Tous les autres jeteurs de sorts sont catalogués comme envoûteurs ou thaumaturges, et ne peuvent espérer mieux que le bûcher si la discrétion leur fait défaut. C'est le prix à payer quand concordent la peur, la superstition et l'opportunisme politique, comme c'est le cas dans les édits impériaux et leur vision de la pratique magique.

PERCEPTION DE LA MAGIE ET DE SA PRATIQUE

La plupart des citoyens impériaux, qu'ils soient paysans, propriétaires terriens, villageois, commerçants, érudits ou aristocrates, se montrent très méfiants vis-à-vis de tout ce qui concerne la magie. Toute manifestation surnaturelle, aussi inoffensive qu'elle paraisse au premier abord, est généralement associée à un désastre censé se déclarer à plus ou moins long terme.

Ceux qui, dans les contrées civilisées de l'Empire, ont eu un contact direct avec les énergies et les serviteurs du Chaos restent très rares (les autres se félicitent du contraire). Néanmoins, tout le monde a entendu ces histoires de sorciers malfaisants et de puissances des ténèbres que l'on raconte l'hiver au coin du feu. Par ailleurs, tout citoyen qui se rend régulièrement à l'office des temples de Sigmar ou d'Ulric aura eu droit au prêche mettant en garde contre les méfaits du Chaos et les horreurs avérées de l'ensorcellement.

Aussi droit et respectable soit-il, celui qui pratique la magie sera toujours perçu par la majorité des citoyens de l'Empire avec une grande méfiance, voire une terreur affichée. Il est d'ailleurs à

« N'accepte pas les présents des sorciers. C'est ce que mon père disait toujours. Aussi merveilleux soient-ils, tu finis toujours par le regretter. »

— Rudel, bourgeois d'Altdorf

« Y'a qu'à tous les cramer. Sauf les sorciers du feu, ceux-là, faudrait voir à les noyer. »

— Le vieux Hob, paysan d'Averland

noter que cette tendance reste vraie même lorsque les autorités civiles et religieuses reconnaissent officiellement le sorcier. Mais si le recours à la magie est toujours considéré comme un fait exceptionnel et terrifiant au sein de l'Empire, il joue encore un rôle qu'on ne peut négliger dans la vie de tous ces gens, qui n'en sont d'ailleurs pas souvent conscients.

Les dieux, les démons, les esprits et les fantômes sont bien réels. Il ne s'agit pas de légendes issues d'une autre époque. On ne compte plus les superstitions qui exigent d'apaiser leur courroux, de gagner leurs faveurs ou d'échapper à leurs griffes.

Paysans

La grande majorité des paysans du Vieux Monde ne remettent jamais en question leur idée des origines de la magie. Pour eux, il s'agit d'un phénomène naturel quoique répugnant qui fait partie intégrante du monde des mortels, et ils ne s'embarrassent pas de considérations quant au fonctionnement de la magie et à sa raison d'être, du moins pas plus qu'ils ne s'intéressent à la pesanteur. La sorcellerie et les diableries horrifient autant les gens de la campagne que n'importe quel autre citoyen de l'Empire. Par ailleurs, les paysans sont le plus souvent incapables de comprendre ou de s'intéresser à ce qui constitue un sort et ce qui le distingue, en bien ou en mal, des « arts de la campagne » des rebouteux et des charmeresses.

Plus une région est rurale, plus la frontière séparant la superstition, les arts occultes et la religion est floue. C'est ainsi qu'au travers de nombreuses provinces de l'Empire existe une croyance répandue, selon laquelle les esprits vivraient dans les champs de maïs et seraient chassés, voire tués, à l'issue de la moisson. C'est pourquoi la dernière gerbe de la récolte est tressée selon la forme d'un homme ou d'une femme, puis décorée de rubans. L'objet est ensuite considéré comme la demeure ou le lieu de repos de l'esprit de la moisson, voire comme l'incarnation même de l'esprit de la céréale. Les fermiers conservent la poupée de paille en sécurité pendant l'hiver, avant d'en nourrir leur bétail et leurs chevaux au printemps. Ils pensent ainsi s'assurer un sol fertile pour la moisson de l'année suivante.

La pratique paraît bien candide. De fait, il n'est pas rare pour les villages et les grandes fermes de ne faire aucune différence entre le rituel de la poupée de paille et les offrandes et sacrifices honorant les esprits de la terre et de la nature. Il est même très courant parmi les communautés rurales d'entretenir une relation particulière avec la terre et leur environnement. Parmi ces esprits, on compte les dieux, mais aussi diverses entités mineures comme les naïades, les dryades, les lutins et autres « fées » de la tradition folklorique. Ces rituels et ces offrandes passent par un mélange de tradition, de religion, de magie mineure et d'associations avec des créatures magiques que les érudits de la société impériale ont soigneusement répertoriées et catégorisées au fil des siècles.

Le recours aux charmes, qu'il s'agisse d'objets physiques ou de formules invoquées, reste monnaie courante à travers l'Empire, que ce soit pour attirer la chance, se protéger contre le « mauvais œil » ou encourager la fertilité, l'amour et les idylles. Il existe également nombre de guérisseurs et de diseuses de bonne aventure dans le Vieux Monde. Certains sont dotés d'un véritable talent, quoique souvent mal appréhendé. D'autres ne font que se mentir à eux-mêmes et à ceux qui requièrent leur aide. Dans certaines régions, une telle pratique est perçue comme normale et bien distincte de la magie. Mais aux yeux de certains chasseurs de sorcières et de personnes issues de communautés moins rurales et plus importantes, ces activités constituent bien une forme d'ensorcellement et ceux qui la pratiquent s'exposent à de gros soucis.

Citadins



D'une manière générale, plus la ville est importante, moins les habitants se montrent attachés à la terre et craintifs vis-à-vis des caprices de la nature. Les croyances citadines sont davantage fondées sur les enseignements et les dogmes des cultes organisés de l'Empire que sur les traditions populaires et rurales. C'est ainsi que la perception de la magie des habitants des villes est largement influencée par ce que les prêtres leur dictent, ce qui, une fois de plus, peut largement varier d'un ecclésiastique à l'autre. La magie peut de cette manière être perçue comme une malédiction héritée des « temps anciens », comme une manifestation que l'on ne retrouve que chez les personnes « mauvaises » ou encore comme l'intervention directe des démons et des dieux les plus pervers dans les affaires des mortels. Toutes les théories sont envisageables.

Les sorciers qui pratiquent leurs arts en ville et qui manquent de discrétion ce faisant risquent fort de connaître un retour de bâton plus violent que prévu, selon la véhémence de la communauté religieuse locale.

Citoyens des cités-états



Les citoyens impériaux ne sont pas tous les mêmes. Cependant, dans les plus grandes villes de l'Empire, les cités-états comme Altdorf, Nuln, Talabheim ou Middenheim, la population est beaucoup plus cosmopolite et ouverte d'esprit. Les sorciers des Collèges de Magie impériaux sont plus nombreux dans les cités-états. De leur côté, les citoyens se sentent souvent plus concernés par leur gagne-pain et leur survie dans l'agitation de ces métropoles que par les superstitions. Cela ne signifie cependant pas que les gens des grandes villes ne croient pas à la magie ou qu'elle ne leur inspire que l'ennui et la routine. En réalité, ils se préoccupent davantage du présent et du matériel, et préfèrent laisser la tâche de distinguer la bonne de la mauvaise magie aux autorités et aux religieux, dont c'est le rôle après tout. Ceci étant dit, rares sont les citoyens qui choisiront d'eux-mêmes d'avoir affaire à un magister et plus rares encore ceux qui souhaiteront assister à l'exercice de leur étrange art.

Certains, parmi les classes les plus instruites de l'Empire, comme les gens fortunés, ceux qui ont voyagé et ceux qui ont beaucoup lu, sont conscients que la magie n'est pas mauvaise en soi, mais que son utilisation est extrêmement périlleuse, aussi bien physiquement que spirituellement. Il en est même qui savent qu'il ne s'agit pas d'une énergie propre au monde des mortels, comme la pesanteur ou la lumière, mais qu'elle vient d'ailleurs.

La majorité des habitants de l'Empire, en particulier les serviteurs des cultes de Sigmar et d'Ulric, ne font pas grande différence entre le danger représenté par les « vils ensorcellements » des divers envoûteurs et thaumaturges du Vieux Monde et la magie reconnue des magisters des Collèges Impériaux. Les millénaires de superstition, de paranoïa et de peur irraisonnée ne s'effacent pas du jour au lendemain.

LE DON DE LA MAGIE

Il a toujours été difficile de déterminer le nombre de personnes qui pratiquent la magie à travers l'Empire. Chez les humains, la sensibilité à la magie ne se transmet pas de ...ration en génération et ne se partage pas forcément entre ...bres d'une même famille. Deux humains n'ayant pas la ...dre affinité avec la magie peuvent parfaitement donner ...ance à un enfant qui s'avérera hypersensible dans ce ...aine, la réciproque étant également possible quoique moins ...ante. Les sorciers se sont penchés sur la question depuis le ...ement des Collèges de Magie et leurs conclusions varient ...dément. Ceux qui connaissent le mieux leur sujet ...ardent cependant sur le fait qu'un enfant sur mille environ ...sente le potentiel de pratiquer la magie.

...ins sorciers ont remarqué que quand les Vents de Magie ...flent de toute leur force, comme ce fut le cas lors de la ...de Guerre contre le Chaos ou, plus récemment, durant la ...pête du Chaos, il semblerait qu'il y ait un pic de naissances ...ividus naturellement sensibles à la magie et capables d'en ...pulser les forces, consciemment ou non. Si certains avancent ... ceci ne peut que renforcer les Collèges de Magie, d'autres ...stent sur le fait que les puissances du Chaos en profiteront ...autant, sinon plus.

Sorciers «épanouis»

La magie et les arts occultes ne laissent personne indifférent. Les humains ne font jamais l'erreur de négliger ces aspects. La peur de «l'ennemi intérieur» (la subtile corruption du Chaos) fait partie intégrante de la culture impériale et est associée à tout individu manifestant des pouvoirs magiques. Tous les impériaux sont superstitieux, la palme revenant sans aucun doute aux paysans des régions reculées, les intellectuels opulents des grandes cités faisant davantage preuve de modération. Tous font cependant montre de paranoïa, sans doute à juste titre, quand il s'agit de magie et de sorcellerie. C'est ainsi que persiste une sainte horreur du changement et de la damnation, largement relayée par le culte de Sigmar. Certaines personnes, en particulier dans les cités-états comme Altdorf, esquivent les discussions traitant de magie au moyen d'un sourire et d'un bref commentaire en aparté. Il ne faut pas voir là un manque d'intérêt, mais plutôt une certaine angoisse à la simple évocation de ces choses. Personne ne souhaite attirer l'attention des répurgateurs ou de quelque esprit maléfique en se livrant à des discussions futiles. Le plus souvent, ceux qui ne semblent pas s'émouvoir quand ces domaines sont abordés ont quelque chose à cacher, à moins d'être eux-mêmes ignares, fous ou voués au mal.



Remercions la clairvoyance de notre grand émancipateur, l'Empereur Magnus, qui nous a permis d'explorer les arts magiques. Remercions également les merveilleux enseignements de nos fondateurs, les grands maîtres du savoir que sont Teclis, Finreir et Yrtle. Nous autres du Collège Lumineux savons que l'énergie æthyrique, ou magie, reste la substance fondamentale de tous les dieux, quels que soient leurs desseins, et que la magie n'est fondamentalement ni bonne ni mauvaise. Elle est. On peut la contrôler pour faire le bien ou le mal, mais toute magie soumise n'est que l'énergie aveugle de la transmutation.

C'est ainsi que le lien entre la magie, les dieux, leur religion et leurs prêtres apparaît capital. En effet, bien que nombreux soient ceux, hors des murs sanctifiés de ce prestigieux Collège, qui taxeront mes propos d'hérésie — y compris parmi nos alliés du culte de Sigmar, j'affirme que la magie fut employée par les prêtres de l'Empire, alors que ces mêmes ecclésiastiques condamnaient les sorciers de village d'antan pour pratique de vils ensorcellements. Comment désigner les miracles régulièrement suscités par les prêtres de notre Empire, si ce n'est comme une forme de sorts ? Et comment ces prières pourraient-elles donner naissance à des miracles autrement que par la grâce des énergies magiques ?

Depuis la création des Collèges de Magie, nous autres magisters avons pu contrer et dissiper de nombreux « miracles » engendrés par ces derniers. Je suis persuadé que nous n'aurions pas pu les contrecarrer sans qu'il se soit agi d'incantations d'un genre ou d'un autre.

Pendant des siècles, les prêtres et autres ecclésiastiques de cet Empire ont joui du monopole de la pratique de la magie, qui ne servait que les intentions de leurs dieux et de leurs cultes, fût-ce pour soigner les malades et assurer une moisson abondante ou forcer l'obéissance de leurs ouailles. Mais depuis la fin de la Grande Guerre, nous autres magisters avons changé les règles et peut-être la théurgie de cet antique équilibre des forces, car nous ne requérons aucunement l'intervention de dieux ou de démons pour que nos « miracles » agissent. Nous manipulons la magie comme un potier modèle l'argile, avec doigté, expérience et concentration, et non plus par la prière et la foi.

Alors, pour que les choses soient bien claires, bien que les bénédictions et les miracles des ecclésiastiques de l'Empire soient d'un genre qui diffère de la magie des sorts de magisters comme nous-mêmes, cela n'en reste pas moins de la magie. Je suis convaincu que ce qui distingue les deux formes n'est qu'affaire de choix et de contrôle de soi. La prière du prêtre fait appel à la magie du divin théosophique, tandis que nos sorts tressent les mailles d'une magie brute et occulte selon les Huit Vents chromatiques.

Les magisters apprennent à voir, à contrôler et à manipuler les divers Vents de Magie pour en tirer des sorts spécifiques. Nous sommes responsables de l'opération du début à la fin. Si quelque chose tourne mal, c'est le résultat de notre manque d'expérience ou de contrôle. Quand un prêtre prie sa divinité pour requérir son assistance, le « miracle » engendré par le biais de l'homme n'est dû qu'à l'intervention directe du dieu invoqué ou de l'un de ses serviteurs. Étant donné que les miracles et les sorts sont des manifestations de la magie, leurs manifestations, divines comme occultes, sont tout à fait comparables. La seule différence se trouve dans le fait que le magister agit directement sur la magie, alors que le prêtre demande à son dieu de la manipuler pour produire le « miracle » souhaité. Rares sont les prêtres, si tant est qu'il y en ait, qui comprennent le processus, dépassé le fait qu'ils prient leur dieu et que ce dernier répond à leurs requêtes.

Les prêtres et ecclésiastiques qui peuvent faire appel à la magie divine n'ont pas besoin de connaître quoi que ce soit dans l'art de la magie et des sciences occultes. C'est pour cette seule raison que le lien entre les miracles cléricaux et la magie des sorciers n'a jamais été reconnu ouvertement. Les prêtres se contentent de prier avec humilité et une foi sans faille et, s'ils en éprouvent l'envie, les dieux accordent les miracles sollicités. Tant que les ecclésiastiques et les autres dévots du dieu font preuve du respect et de l'obéissance adéquats, les prières auront une chance d'être entendues et les miracles pourront être enfantés, comme c'est le cas aujourd'hui.

Bien entendu, les miracles étant prodigués par la divinité par l'intermédiaire de l'ecclésiastique, ce dernier ne court aucun risque, à moins que son dieu soit particulièrement cruel. Le miracle est réussi ou il ne l'est pas, selon les cas. De leur côté, ceux qui pratiquent la magie occulte subissent toujours le contrecoup de leurs échecs, car ce sont eux qui manipulent les énergies et non quelque puissante entité æthyrique.

Ceux qui recourent à une magie dont la source n'est pas divine doivent être des magisters accomplis au grand discernement s'ils veulent canaliser les forces et pouvoir produire des effets dignes de miracles. Alors que nous autres magisters nous servons des éléments de l'Æthyrien qui nous parviennent par les Portails du Chaos sous la forme des Vents de Magie, les ecclésiastiques entrent, eux, en contact avec l'Æthyrien pour invoquer leurs miracles. Quel est donc la chose qui permet à des personnes magiquement ineptes, comme le sont la majorité des prêtres de l'Empire, de communiquer avec les entités de l'Æthyrien et même de les prier d'engendrer quelque miracle par leur intermédiaire ? Comment est-il possible qu'un dévot sans la moindre formation magique puisse réaliser des prouesses qu'un magister ne pourra espérer produire qu'après des mois, voire des années d'études et de pratique assidues ? C'est là que se cache l'un des plus grands secrets de notre monde, qui nous révèle un des fondements de la nature de la magie, des dieux et des liens existants entre les mortels et l'Æthyrien.

Interrogez-vous sur ce qui permet aux lanceurs de sorts de dompter et de contrôler la magie. Nous avons la capacité de percevoir et de toucher, en quelque sorte, les Vents de Magie. Ce n'est pas parce que nous avons cette aptitude que nous savons précisément nous en servir, de la même manière que n'importe quel humain né avec deux yeux et deux mains sait rarement lire et écrire sans qu'on le lui ait appris. Les magisters contrôlent la magie par le biais de techniques et de formules découvertes au cours des siècles par déduction logique et empirisme. De leur côté, les ecclésiastiques sont capables de réaliser des miracles par la seule vigueur de leurs croyances et de leur foi.

Je suis certain que vous aurez tous noté que plus l'ecclésiastique est pieux et dévoué, plus ses prières suscitant des bénédictions ou des miracles divins semblent être écoutées. Le Théogoniste de Sigmar et l'Empereur Magnus en personne ne sont-ils pas

...ores, entre autres choses, pour avoir réalisé les plus impressionnantes prouesses ? Je suis moi-même Patriarche Suprême des Collèges de Magie, élu par mes pairs, formé par le grand Teclis en personne, forcé de me démener pour reproduire de tels ...s, qu'il s'agisse du pouvoir qu'avait Magnus de bannir les plus puissants des démons, ou de celui qu'il avait de dissiper ...diableries des plus redoutables sorciers de Tzeentch, capacités qu'il ne devait qu'à sa foi sincère et absolue en la grandeur de Sigmar Heldenhammer.

Comment se fait-il que les croyances instinctives et les émotions des prêtres soient aussi efficaces pour contrôler la magie ... les enchantements raisonnés, maîtrisés par la pratique et issus d'une déduction logique, tels que les façonnent les divers ...gisters ? Simplement, mes frères et sœurs, pour la raison suivante : bien que l'Aethyr existe depuis l'aube des temps, toute ... toute identité, toute personnalité qui y résident furent formées par les pensées et les sentiments des mortels. Cela signifie ... les dieux eux-mêmes sont la création de l'expérience mortelle. Bien que nous soyons, mortels, à la merci des dieux et des ...mons, ils restent nos créations, et non le contraire.

Si tous les dieux et les démons sont des manifestations des pensées, des songes et des sensations du royaume des mortels, ...n'explique pas pourquoi ils répondent avec tant d'empressement à la foi de ceux qui les vénèrent, me direz-vous. Cela ...ifférerait-il que certains dieux, voire tous les dieux, requièrent la foi des mortels pour conserver leur propre identité ? Ils ...vent ainsi être amenés à des démonstrations très spectaculaires de leur existence, aussi bien pour s'en nourrir que pour ...ourager une ferveur accrue de la part des croyants.

Ceci pourrait expliquer pourquoi la magie et les pouvoirs des serviteurs du Chaos s'avèrent souvent plus redoutables que ...x des magisters de l'Empire. Ces sorciers sont d'une part capables de manipuler les Vents de Magie comme nous autres ...gisters, mais font également preuve d'une immense dévotion envers leurs dieux démoniaques, avec lesquels ils ont souvent ... lien privilégié. En effet, cela nous aiderait à comprendre pourquoi les pouvoirs des sorciers qui rendent hommage à ...zeentch, ce démon qui surpasse tous les dieux en matière d'étude magique, sont si terrifiants. En plus des pouvoirs conférés ... leurs suppliques, les sorciers du Maître du Changement possèdent une connaissance du moment insufflée de la magie qui ...épasse bien souvent celle de tous les autres jeteurs de sorts.

Mais malgré cette possible vérité, je suis persuadé que nous autres magisters des Collèges de Magie impériaux ne devons ... suivre leur exemple en se tournant vers quelque dieu pour s'en attirer les bonnes grâces et espérer associer cette faveur à ...re science occulte. Rien n'est gratuit dans cette vie ou la suivante, et si je suis prêt à me fier à mes propres capacités et ...ités, et à accepter toutes les erreurs que je pourrai faire en tissant mes sorts, je ne souhaite aucunement me livrer à la ...enveillance espérée d'une divinité qui appelle ma ferveur et mon dévouement plus que j'ai moi-même besoin de son aide.

— Extrait de la troisième lettre aux Collèges de Magie, du magister Volans. Tiré du *Liber Chaotica*, compilé par Richter Kless

...une manière générale, on peut dire qu'il existe deux catégories ... personnes qui pratiquent la magie à travers l'Empire : les sorciers reconnus et les clandestins. Les magisters des Collèges des huit Ordres de Magie et tous les autres, ceux qui osent frayer avec l'occulte.

Sorciers de village

...s magisters collégiaux appellent sorcier de village toute ...rsonne qui recourt à une forme rudimentaire et principalement autodidacte de magie aux applications pratiques. Il va sans dire que les intéressés préfèrent quant à eux ne pas se présenter sous cette appellation, favorisant des titres plus modestes ou, au contraire, sensationnels (guérisseur, sage, élémentaliste, etc.). Quand ils ne sont pas directement considérés comme des têtes à brûler, ces sorciers clandestins sont généralement désignés par le terme de «malins» aux quatre coins de l'Empire. Pour les magisters, ceux qui pratiquent cette magie de ...étage en autodidacte et en secret, alors qu'ils sont issus de ...eux riches et instruits, portent le nom d'«occultistes».

...ien qu'on raconte que certaines conventions aient survécu sous une forme ou une autre aux siècles de persécution, il n'existe pas ...e tradition à proprement parler de cette magie vulgaire. Parmi les plus célèbres, on compte le soi-disant écheveau élémentaliste ...i, du moins d'après les magisters collégiaux, n'est qu'un tissu ...sible d'âneries prêtant à la magie une origine et des vertus ...talement erronées. Il n'existe bien entendu aucun Collège ... Elementalisme reconnu par les autorités civiles ou religieuses ... les répurgateurs sont plus que déterminés à éradiquer ce qu'ils ...nsidèrent comme des «sorcières en mal de reconnaissance».

Il y a peu de chances qu'il ait jamais existé dans l'Empire une ...école d'élementalisme, légale ou non. Une telle institution n'aurait certainement pas pu exister dans le plus grand secret et aurait donc assurément attiré les meutes de chasseurs de sorcières armés de leurs brandons (sans parler de l'attention voire de l'ire des Collèges de Magie). Les sorciers de village ayant mal identifié la source de la magie, chacun de ces prétendus élémentalistes aura probablement fini par puiser dans les Vents de Magie sans le moindre discernement ou contrôle, ce qui équivaut à recourir à la magie noire.

Les magisters des Ordres reconnus admettent à mots couverts qu'une faible magie peut être tirée de choses ordinaires pour engendrer des sorts de bas étage. Il arrive d'ailleurs à ces sorciers de puiser dans ces forces pour alimenter leurs sorts les plus faibles. Cela peut amener ceux qui ont assez de lucidité à réaliser que s'il existe des sorciers clandestins et des occultistes qui se cachent à travers le Vieux Monde pour exercer leur magie relativement inoffensive, qu'on pourrait qualifier d'«ambiante», les Collèges de Magie seraient tout à fait susceptibles de chapeauter ceux qui se montrent capables de maîtrise et de discipline. À la vérité, certains magisters collégiaux n'hésitent pas à se déplacer pour investiguer dès qu'ils entendent parler de tels élémentalistes, espérant réussir à les convaincre, parfois par la contrainte, de rejoindre l'un des Collèges de Magie. Il ne faut en effet pas perdre de vue que quiconque se montre capable d'apprendre à canaliser la magie de manière relativement sûre, même lorsqu'il s'agit d'énergies aussi faibles que la magie «ambiante» qui imbibe la terre et la mer, peut faire un apprenti prometteur mais aussi un ennemi très dangereux si jamais il devait être corrompu par les puissances des ténèbres de ce monde. Quand un tel élémentaliste est découvert par un magister, il a généralement le choix entre être évalué pour rejoindre l'un des Ordres de Magie

être exécuté ou, pire encore, être pacifié (pour plus de renseignements, veuillez consulter la définition de la pacification, page 69).

Envoûteurs

Les envoûteurs sont des sorciers de village ayant survécu à la pratique de leur art spontané sans perdre totalement la raison. Leur éventail de sorts est plus large et les domaines qu'ils ont explorés sont toujours très douteux. En d'autres termes, en raison de leur ignorance quant au fonctionnement et à la nature des Vents de Magie et des sorts fiables, ils ont commencé à recourir à la magie noire sans même le savoir. Il en résulte que les sorts des envoûteurs sont plus variés et un peu plus puissants que les sorts très communs des autres sorciers de village et les sorts les plus fiables des Collèges de Magie. Ils possèdent ainsi de nombreux éléments des Vents de Magie, ainsi que certains des Sombres savoirs. Les sorts des envoûteurs sont souvent d'une puissance semblable à celle de la magie mineure telle que l'enseignent les Collèges de Magie. Néanmoins, puiser dans de telles diableries, mixtures de magie noire, finit toujours par imposer un tribut à l'esprit et l'âme de l'envoûteur.

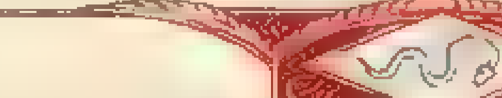
Les envoûteurs errent plus souvent sur la voie de l'amoralité plutôt que sur celle de l'immoralité, en équilibre sur la corde raide qui sépare les sorts rudimentaires de la corruption totale qu'engendrent la magie noire et les promesses du Chaos.

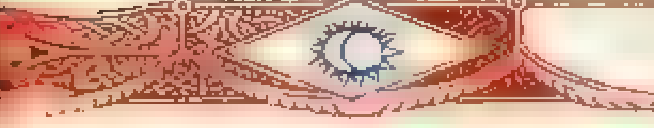
Thaumaturges

Les thaumaturges correspondent aux quelques rares envoûteurs qui ne se soumettent pas au jugement des Collèges impériaux, échappent aux répurgateurs et ne sont pas consumés pas leur propre magie. Il s'agit de lanceurs de sorts expérimentés qui recourent à la magie noire de plein gré pour alimenter leurs effets aethyriques. Ils sont corrompus par ces énergies et même probablement séduits par les promesses que leur murmurent les démons. On peut dire qu'un thaumaturge est un envoûteur bien conscient des dangers de la magie noire, mais qui s'en fiche au point de s'y fier. Ces vils mages cherchent activement à étudier les voies du Chaos et à maîtriser l'art de l'invocation et du contrôle des démons. Ils aiment se présenter sous le titre de «démonologues».

Puisque les thaumaturges puisent dans la magie noire si fréquemment et convoquent les entités cauchemardesques du royaume du Chaos, il va de soi qu'ils présentent un danger bien réel à la fois pour ceux qui les côtoient et pour eux-mêmes. Leur ego n'a pas de limite, de même que leur volonté de fer. Ils sont bien souvent mentalement instables, souffrant de paranoïa aiguë et parfois de mégalomanie. C'est de leur plein gré qu'ils ont adopté les Sombres savoirs de la magie du Chaos.

S'il est théoriquement possible d'embrasser seul la vie de thaumaturge et de recourir aux Sombres savoirs par le biais de la magie noire, ces lanceurs de sorts pervertis finissent toujours par succomber aux avances et aux flagorneries des dieux







Les dieux répondent aux prières des pieux et châtient tous les autres, les prêtres étant les plus pieux de tous.

— Réflexion courante chez les paysans de l'Empire

«Écoute bien, mon garçon, parce que tu risques de passer pour un hérétique avec tes idées stupides! Les serviteurs des dieux, qu'ils soient tous bénis, ont le pouvoir de faire le boulot d'leur dieu quand besoin est. S'agit pas d'pouvoirs pour transformer les humeurs diaboliques en sale ensorcellement! Rien à voir avec ces mages-isters de la capitale! Y a pas une once de ressemblance entre les deux et que la langue te tourne noire si tu t'avises d'y repenser!»

— Conseil appuyé d'un propriétaire terrien d'une communauté agricole des faubourgs d'Altdorf

«Ah non! Je serais bien incapable de faire comme certains de ces prêtres! Je ne mène pas une existence assez pieuse. Enfin, je vais bien au temple quand le jour arrive et je pratique les bonnes offrandes quand je dois partir en voyage, mais il y a bien trop de vins de qualité et encore plus de jolies femmes à travers le monde pour passer tout son temps en prière. Je dirais qu'il faut donner aux dieux ce qu'ils attendent pour pouvoir vivre libéré des interventions divines et s'en contenter!»

— Opinion d'un riche étudiant de l'une des universités pour jeunes aristocrates de Talabheim

Les prêtres font appel à la puissance théosophique de leurs dieux par le biais des prières et des suppliques. Il s'agit d'une faveur divine pénétrée de la volonté et des intentions de la divinité, qui l'accorde directement au fidèle. Cela ne demande aucune forme d'instruction, de conscience ou de recours à la «magie» de la part de l'ecclésiastique. Une fois la supplique prononcée, qu'elle prenne la forme d'une simple prière ou d'un sacrifice rituel, le dieu y répond s'il estime que le prêtre en est digne, de la manière qui lui paraît la plus appropriée. Si la prière est entendue, alors le dieu en question se manifeste dans notre monde de mortels par l'intermédiaire de son serviteur, le prêtre, et prodigue le miracle exigé par la situation.

— Une interminable explication des miracles, proférée par un professeur en théologie au séminaire de Sigmar, à Nuln

«Ces miracles que vos prêtres humains prennent pour des démonstrations de l'intervention directe de leurs dieux ne sont que des sorts d'un autre type. Les prêtres sensibles d'un point de vue æthyrique canalisent sans le savoir les éléments des Vents de l'Æthyr par le biais de rituels complexes et d'une foi sans faille, puis ils les modèlent selon leurs attentes conscientes et inconscientes. À l'instar des dieux, qui sont eux-mêmes créés et façonnés par les efforts et les espérances des mortels, naissent leurs bénédictions.»

— Attribué à un discours de maître du savoir Teclis

démoniaques du Chaos. Les thaumaturges (ou démonologues) commencent généralement par vénérer un ou plusieurs dieux du Chaos, en se faisant parfois magus d'un culte du Chaos ou véritable sorcier du Chaos. Avec le temps, leur magie se montre de plus en plus corrompue et influencée par les intentions et les désirs du ou des dieux qu'ils révèrent.

Nécromanciens

Les rarissimes lanceurs de sorts humains qui ne sont pas entièrement consumés par la puissance empoisonnée de la magie noire et de la malepierre finissent par constituer quelques-unes des plus redoutables créatures qui arpentent ce monde. Ils marchent dans les traces maudites de Nagash, le Grand Nécromant en personne, celui qui créa l'abjecte science de la nécromancie il y a tant de millénaires. Parmi ceux qui emploient illégalement la magie, rares sont les personnes que l'on honnit et pourchasse comme les nécromanciens. Il s'agit d'hommes et de femmes qui, pour une raison ou une autre, ont évité les enseignements des Collèges de Magie pour se pencher sur les sombres arts de la diablerie afin de devancer la mort et de tirer une nouvelle puissance de ce simulacre de vie. Ces mages manipulent la Dhar pour prolonger leur espérance de vie et conquérir la mort en défiant l'ordre naturel. Si la plupart des nécromanciens emploient des rituels, il existe également une liste de sorts spécialisés qui distingue ces lanceurs de sorts sans scrupule des autres renégats.

Pour la plupart des habitants du Vieux Monde, les nécromanciens ne sont que la preuve vivante (et parfois morte-vivante) qu'il ne faut jamais se fier aux sorciers. Certaines gens du peuple sont bien entendu capables de faire la distinction entre les traîtres et les magiciens reconnus, mais il suffit d'évoquer les âmes enlevées aux portes de Morr afin d'obéir aux caprices d'un sorcier pour ne plus voir que le mal ou pour transformer une assistance bien sage en foule frénétique. Au-delà de ce malaise et des émeutes, les nécromanciens doivent s'attendre à être pourchassés par les prêtres les plus zélés, les magisters et les chasseurs de sorcières, sachant que le moindre faux-pas entraîne souvent une ardente agonie sur le bûcher des répurgateurs.

Pire encore que ces ennemis qu'ils doivent fuir, les nécromanciens se retrouvent invariablement transformés par la magie noire qu'ils manipulent. À force d'y recourir, de nombreux nécromanciens développent des afflictions physiques, adoptent un aspect cadavérique, dégagent une puanteur abominable ou sombrent dans la folie. Ces altérations et les morts-vivants dont ils aiment s'entourer les poussent de plus en plus à l'écart de la bonne société. L'existence des nécromanciens finit toujours dans une certaine solitude.

Face à de telles forces, on est en droit de se demander ce qui peut pousser quelqu'un à faire le premier pas sur la voie de la nécromancie. La raison la plus évidente est probablement la suivante: la mort est omniprésente dans le Vieux Monde. Des terreurs qui hantent la Drakwald aux fléaux galopants qui s'infiltrent dans les endroits les plus inattendus, la vie paraît bien éphémère. La mortalité est une notion qui ne quitte jamais les pensées de tout un chacun. Elle est représentée dans la décoration, sur les bannières, les armures et même les porte-bonheur. Les reliques récupérées sur les martyrs et les personnalités religieuses font partie des biens les plus recherchés, et la plupart des gens portent sur eux une mèche de cheveux ou un os prélevés sur un cadavre pour se prévenir du mauvais œil. Et si nombreux sont ceux qui se résignent à une existence misérable, quelques-uns



rejettent ce que le destin leur offre et choisissent d'être les propres maîtres de leur vie et de leur mort

Magisters collégiaux

Les magisters collégiaux ne sont que ces lanceurs de sorts et autres individus sensibles à la magie qui ont eu les moyens et la chance de pouvoir rejoindre l'un des huit Ordres de Magie. Ils se montrent assez dissemblables d'un Ordre à l'autre. L'approche de la vie et les enseignements restant distincts de manière plus subtile pour ces derniers. C'est pourtant chez eux que l'on trouve les formes les plus avancées et stables de science occulte telles que les pratiquent les humains du Vieux Monde. Ils sont également les seules personnes officiellement habilitées à pratiquer la magie non divine au sein de l'Empire.

Prêtres et ecclésiastiques

Certains ecclésiastiques des nombreux temples et sanctuaires des divers dieux de l'Empire sont capables d'invoquer de véritables « miracles » par l'intermédiaire de ce qu'ils présentent et perçoivent comme l'intervention directe de leur déité. Selon cette perception, ils ne sont pas considérés comme des lanceurs de sorts par les gens de l'Empire qui ne les associent absolument pas à la magie.

Autres mages du Vieux Monde

Il existe bien d'autres types de magiciens dans le Vieux Monde (les mages cultistes, les sorciers du Chaos, les enchanteresses bretonniennes et les mages de glace de Kislev, pour n'en citer que quatre). Certains sont plutôt bienfaisants pour leurs communautés respectives, d'autres moins, et quelques-uns ne sont même pas humains.



L'ÉTUDE DE LA MAGIE

Rares sont les jeunes qui osent même envisager d'étudier la magie. Quand ils en ont l'idée, cela se limite le plus souvent à un caprice. Mais il existe des exceptions. Les gens qui soupçonnent leur aptitude magique ne sont pas très nombreux. Par ailleurs, devenir l'apprenti d'un magister est quasi universellement perçu comme une mauvaise idée. Quand un jeune a le courage ou l'inconscience d'insister pour être envoyé comme apprenti à Altdorf, on le place généralement dans un pensionnat religieux très strict ou on le charge de besognes encore plus éreintantes dans les champs. La plupart des paysans de l'Empire ne connaissent d'ailleurs rien des Collèges impériaux en dehors de quelques légendes datant de l'époque de Magnus. Il y a donc peu de chances pour qu'un jeune soit conscient qu'il existe pour lui une possibilité d'étudier pour devenir magister, carrière à laquelle tous ces adolescents ne pensent donc même pas.

La progéniture des magisters

Les Collèges de Magie impériaux considèrent généralement le célibat comme le statut idéal. Il existe néanmoins quelques magisters pour entretenir une relation affective mais également accueillir des enfants dans leur vie.

Le Collège d'Améthyste et le Collège Lumineux sont très stricts sur le célibat. Leur Ordre interdit à ses membres d'avoir des relations soutenues avec un homme ou une femme. On raconte également que les Vents spécifiquement embrassés et étudiés par ces deux Ordres privent leurs adeptes du désir et de la volonté

mes d entretenir de tels rapports. Aucune loi interdisant ces sons a existe pour les Colleges Doré et Céleste, mais leurs sters sont le plus souvent à ce point accapares par leurs des qu on ne connait presque aucun membre marié ou ent. Personne ne sait réellement ce qu il en est des regles et convictions dans le domaine des relations amoureuses des eges d Ambre et Gris, respectivement misanthrope et tres erieux. De leur cote les Colleges de Jade et Flamboyant posent aucune restriction à ces rapports, que ce soit par le s de regles internes ou d une influence exterieure

ispect essentiel de la preference aethyrique de *Ghyran* est stitue par le desir et les energies lies à la fertilite et la crois ce naturelles, cadre dans lequel rentre le fait de fonder une lle. On sait que des hommes et des femmes de cet Ordre ondent activement a l insistance de *Ghyran*. Les enfants ainsi cendres et élevés finissent presque toujours par rejoindre re. A l instar du College Flamboyant, le Vent rouge d'*Aqshy* urage la passion et le desir qui ne doivent selon eux, pas etre rimes par quelque regle ou convention. Bien que cela ait vent debouche sur des relations familiales houleuses et peu ... sues, l histoire a connu quelques magisters Flamboyants t assuré l'education de leur propre progeniture



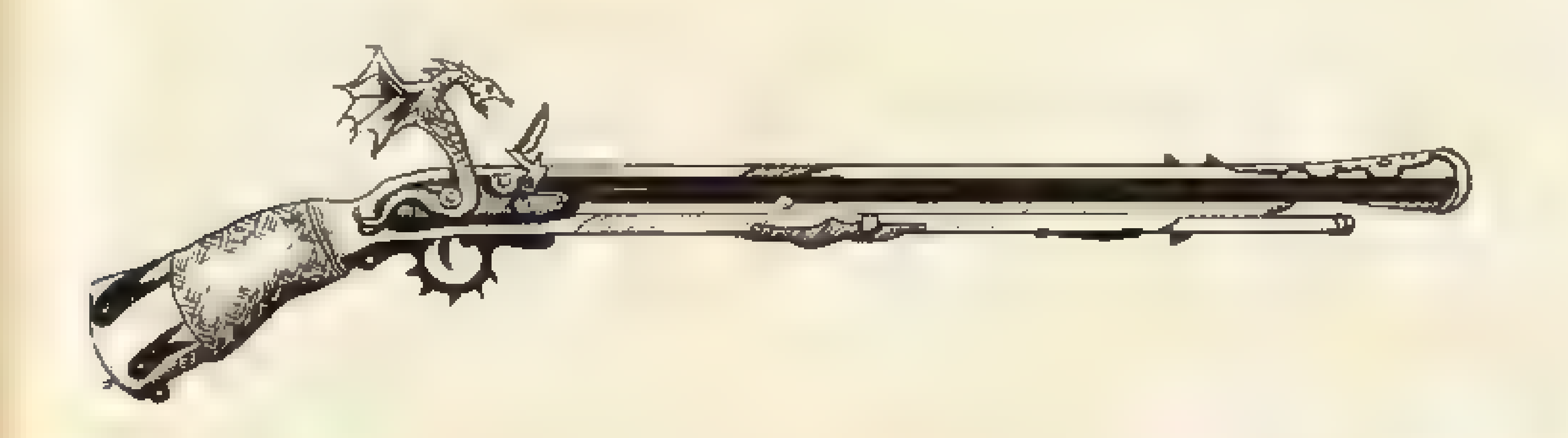
La progéniture [redacted] des sorciers de village et des envoûteurs [redacted]

s sorciers de village et les envouteurs ruraux font plus souvent s enfants que les magisters collegiaux. La tradition de ces ciers clandestins se transmet de parent a enfant. Mais cette hode presente un risque important. Le jeune qui apprend une ue deja « bancale », transmise par son pere ou sa mere, aura ore plus de chances de faire des erreurs. D un autre cote, ceux survivent a cette education s'averent souvent plus confiants maitrisent mieux leur art perilleux que leurs parents. L Empire gorge de recits de familles de sorciers, de soeurs sorcieres ou nfants possédés par le demon qui massacrent leurs voisins et ssent par eliminer leurs parents

Manifestations spontanées

elques individus issus de familles ordinaires manifestent itement ce qui ressemble a des pouvoirs magiques. La plupart parents de l'Empire sont si superstitieux qu ils verront dans talents surnaturels la preuve que l'enfant est possede par un demon. Ils iront alors probablement querir un exorciste pour « nettoyer le mal » qui habite leur enfant. C'est souvent le sort le plus enviable pour un tel individu. On sait qu il n est pas rare que des parents soient à ce point effrayes qu ils eliminent directement leur rejeton, faisant passer la mort pour accidentelle. Ceci est particulièrement vrai dans les zones rurales ou les bourgs dont les pretres sont tres à cheval et alarmistes sur tout ce qui peut évoquer les enfers. Bien qu il soit proscrit par la loi et les saintes ecritures, l infanticide n'est pas si rare a travers le Vieux Monde

Parmi ceux qui naissent avec l'affinite ou qui la manifestent plus tard, quelques individus ont l'occasion d'integrer un College de Magie. Les Colleges offrent une formation formelle et parfaitement reconnue aux arts occultes. Bien que leur existence puisse s averer difficile et semee d embuches, ces etudiants auraient pu connaitre bien pire







~ CHAPITRE IV ~
LES COLLÈGES DE MAGIE IMPÉRIAUX

Les legendaires Colleges de Magie constituent le foyer imperial de l'apprentissage et de l'erudition occultes, mais il existe une difference subtile entre ces institutions et les Ordres de Magie meme si la plupart des gens de l'Empire qui connaissent ces entites emploient indifferemment les deux termes.

Les Ordres et les Collèges

Les Colleges de Magie sont des lieux d'enseignement et des institutions politiques. Il s'agit de batiments physiques abritant nombre d'apprentis, de magisters (titre indiquant un sorcier, membre a part entiere du College, de ce fait autorise a pratiquer et enseigner la magie) et divers domestiques. Les Colleges se composent de constructions centralisées permettant à l'Empereur de contacter quand il a en besoin les patriarches ou les membres les plus haut places des Ordres respectifs.

Les Ordres de Magie correspondent quant à eux à des domaines de magie et de savoir, a des personnalites, des philosophies, des ideaux, des rituels, des traditions et des objectifs que les Colleges transmettent à leurs apprentis. Mais les Ordres sont egalement des organisations très privées, avec des identites et des preoccupations bien distinctes. Les magisters imperiaux affirment que l'essence de leurs Ordres ne peut se trouver dans un edifice ou des grimoires poussiereux, mais dans la quete, la manipulation et l'incarnation des Vents de Magie qui resident au cœur du savoir de leur domaine.

L'instruction magique

Bien que les Colleges d'Altdorf soient les foyers et les garants de l'etude magique et des artefacts du Vieux Monde, ils ressemblent peu aux autres universites de l'Empire. Les apprentis sorciers ne menent pas la meme existence que les etudiants plus classiques, qui se contentent d'assister aux cours et de sortir se saouler le soir. Les Colleges accueillent des apprentis venus pour apprendre les secrets du domaine de leur Ordre, qui quittent rarement, voire jamais, l'enceinte du bâtiment sans être accompagnes.

Les Colleges sont aussi des lieux permettant aux individus lies par une meme destinee (une affinite avec la magie dans un monde qui meprise ces gens, et des interets et domaines d'etude communs) de se reunir pour partager leur connaissance et etendre leurs aptitudes. Il s'agit de foyers d'enseignement ou les erudits se rendent pour aborder les questions occultes. C'est également là que l'on compte certains malheureux, étiquetes comme en phase avec les courants aethyriques. Ils s'y retrouvent par choix, pour certains, mais aussi parce qu'on les a vigoureusement encouragés à rejoindre le College, d'une part pour pouvoir les surveiller, mais aussi pour etudier leurs talents et ainsi contribuer à la science de l'Ordre. Les magisters qui ne sont pas de l'Ordre concerné et les personnes qui n'ont ni savoir occulte a partager ni sensibilité aux Vents de Magie ne peuvent esperer fouler les couloirs d'un College donné ou recevoir l'enseignement qui y est dispensé, quels que soient leur rang social et leur fortune personnelle.

Au-dela des Collèges

Mais les magisters impériaux ne résident pas tous entre les murs du College de leur Ordre. Beaucoup d entre eux sont dispersés à travers le monde connu. C'est pour cette raison que de nombreux apprentis sont pris sous l'aile de sorciers qui ne vivent ni dans les Colleges ni a Altdorf. Ces magisters entretiennent une correspondance suivie avec leur College et leur Ordre, pour partager leurs connaissances et assurer l unite

POSITION GÉOGRAPHIQUE DES COLLÈGES

Le siege des divers Colleges de Magie se situe dans tous les cas dans la cite-etat d Altdorf ou non loin de celle-ci. Altdorf occupe l endroit ou confluent le grand Reik et la Talabec, avant de s'orienter vers la mer des Griffes, ce qui fait de la cité le foyer de convergence des trois autres grandes villes commerçantes de l Empire : Nuln, Talabheim et Marienburg. En raison de son emplacement, Altdorf apparait comme l'une des villes les plus importantes, riches et peuplées de tout l Empire. Ce statut privilégié est d ailleurs renforcé par le fait que la cité est la capitale non seulement de la province la plus vaste et opulente de l'Empire, mais également de l'Empire meme etant par ailleurs la ville ou reside l'Empereur actuel. Enfin, Altdorf est aussi le siege du theogoniste du culte sigmarite, de la prestigieuse école impériale des Ingenieurs et, donc, des Colleges de Magie (les seuls organismes de tout l Empire qui soient habilités à étudier et pratiquer la magie)

En tant que ville des Colleges impériaux, Altdorf voit transiter davantage de sorciers et de magie que n importe quelle autre contrée du Vieux Monde. C est pourquoi les citoyens de la cité sont légerement plus habitués aux démonstrations surnaturelles que ceux des autres regions de l Empire. Bien que les habitants des autres cites-états desapprouvent le recours à la magie, les Altdorfers mettent un point d honneur à aborder comme le reste tout ce qui est lie à l'occulte, n hesitant pas a forcer le trait. Il est vrai que les citoyens d'Altdorf ne s enfuient pas en hurlant de terreur des qu ils aperçoivent un sorcier ou qu'ils sont temoins d une demonstration mineure voire plus remarquable de magie collegiale. Mais une personne observatrice ne manquera pas de remarquer que ces observateurs en apparence blasés serrent les dents et qu ils mettent un peu trop d empressement à déclarer que ces phenomenes n ont rien d'extraordinaire

Peu de gens sains d'esprit se montrent veritablement indifferents vis-à-vis de la magie. Si les Altdorfers sont plus habitués que les autres a la voir en action, ils cherchent surtout à paraitre devant les étrangers, certes, mais aussi les uns aux yeux des autres. Même les veterans de guerre qui ont vu un pyromancien manier une epee de flammes pendant la contre-attaque du siege de Middenheim ne pourraient rester de marbre devant la vision alarmante et sensationnelle qu'offrirait ce spectacle en pleine rue d'Altdorf. Pourtant, faire semblant de ne rien trouver là de remarquable est une pratique a laquelle s'adonnent meme les plus miserables des mendiants d Altdorf, du moins tant qu un veritable danger n est pas declaré. On ne peut de toute façon pas dire que les Altdorfers aient vraiment le choix : il ne faut pas oublier que les Colleges de Magie ont choisi de s etablir dans leur cite

LE DÉVELOPPEMENT DES COLLÈGES

Pendant les premieres decennies qui suivirent leur creation les Colleges de Magie n etaient pas censés faire plus qu etudier et maitriser leurs arts. Au cours de cette periode, ainsi que tout au long de sa vie et de son regne, l Empereur Magnus etait la seule personne et autorite à qui les Colleges devaient rendre des comptes, bien que la loyauté des etudiants allat invariablement a Teclis. La raison de cet arrangement etait la suivante : nul n etait suffisamment fiable aux yeux de Magnus pour ne pas se dresser contre les Colleges naissants, et personne d autre n avait la confiance suffisante dans les Colleges pour vouloir s'impliquer dans leur developpement

En plus de cela et malgre le fait que l Incursion du Chaos eut rapproché les provinces imperiales par la force des choses, toutes ces terres trainaient des siecles d'hostilité amere et de guerre derriere elles. Le bain de sang et la misere de l'Âge des Trois Empereurs étaient encore frais dans les mémoires. Magnus était persuade que si l un des Comtes Électeurs venait a surmonter sa peur et sa mefiance vis-a-vis des nouveaux magisters imperiaux, il ne manquerait pas de s en servir pour lancer une attaque devastatrice contre un ancien rival. C'est pourquoi les contacts avec les Colleges furent strictement controles. Les magisters restaient autant que possible entre les murs de leurs Colleges, enceinte à l interieur de laquelle personne d'autre n'était admis

Les annees passant, de nouvelles lois et de nouveaux traites apparurent, pour legiferer sur la maniere et les circonstances selon lesquelles un Comte Électeur pouvait quérir l'assistance d un magister. Cela devait etre un droit souverain de tous les Electeurs de l Empire, mais il s'avéra très complexe dans sa ratification. Il fut decide que chaque Comte Électeur devait etablir ses propres accords avec les Colleges de Magie sans s inquieter des repercussions politiques ou autres injustices. Tant que les Colleges et leurs magisters adheraient à l Ordonnance Imperiale sur la Sorcellerie, telle qu elle fut redigee par l'Empereur Magnus et ses conseillers, il n'y avait pas la moindre chance qu'un magister se retrouvat embarqué dans une guerre civile dévastatrice. Apres tout, la loyauté de tout magister était d abord vouee à l idée que l'Empire est une puissance politique et une nation unifiees, bien que la discorde fut omnipresente. Ainsi, les magisters etaient dans leur droit, et meme tenus d'agir ainsi, quand ils se retiraient d'un contrat ou d un accord qui les positionnait dans un conflit entre des Électeurs qui cherchaient en eux un avantage politique

etait là le moyen de s assurer que les magisters imperiaux ne pourraient être employés que pour les intérêts de l Empire au sens large, et non pour servir les desseins mesquins de quelque Electeur Comme toute chose, ce systeme n était pas infaillible Certains Electeurs ont eu des membres de leur famille et des serviteurs loyaux qui ont integré un Ordre de Magie et sont devenus magisters. Malgre leur loyauté envers leur College, certains de ces sorciers se sont laissés entraîner dans des conflits territoriaux mineurs entre provinces rivales Mais jamais un magister ne s'est directement impliqué dans une importante guerre civile ou a declenché un conflit [illegible]

Pour les erudits de l Empire moderne il ne fait aucun doute que Magnus voyait loin dans le temps quand il redigea l'Ordonnance Impériale sur la Sorcellerie Si l on exclut quelques exceptions notables, tous les magisters des Colleges imperiaux étaient au depart des sorciers de village issus de milieux ruraux, sans instruction, reformes par les institutions. De toute évidence, ils n étaient pas destinés à devenir les conseillers d aristocrates ou les ambassadeurs de l Empereur

Mais Magnus comprit avec les decennies que l instruction, la sophistication et la conscience politique des magisters etaient en train de se developper Le devoir de prevenir les Colleges dès que l'on soupçonnait quelqu un d être magiquement réceptif incomba aussi bien aux erudits, qu aux nobles, aux familles marchandes de l Empire et aux paysans. Il était souvent bien plus delicat pour des personnes aussi [illegible] que les erudits, les aristocrates et les commerçants [illegible] une des cites de l'Empire de cacher ce type de talent Et [illegible] ils avaient la possibilité de le dissimuler, une fois que [illegible] presentait l occasion d integrer un College et d y être [illegible]rme, cela leur paraissait une solution beaucoup plus sûre et pratique que de vivre caché Les familles aristocrates et marchandes semblaient partager l'opinion qu ils avaient bien plus a perdre a etre accuses de diablerie que tous ces paysans [illegible] existence etait de toute façon sans valeur

C est ainsi que les nobles, les commerçants et les divers professeurs et erudits de l'Empire etaient souvent les premiers a se rendre ou a envoyer leur progeniture magiquement réceptive aux Colleges. Ces individus instruits qui avaient souvent sillonne le monde apporterent une comprehension de la politique de la diplomatie, de la guerre et meme de l'etiquette que les Colleges n enseignaient aucunement par ailleurs. Ce furent donc des notions transmises à leurs apprentis par les magisters issus de ces milieux

Comme nous l'avons vu, seuls les Colleges étaient autorises par edit imperial a etudier les secrets de la magie Il en resulte que les magisters collegiaux restent les seuls lanceurs de sorts legitimes et officiellement reconnus de tout l Empire Les instances religieuses du culte principal de l Empire, celui de Sigmar, reconnaissent l'existence et l'exercice du College quoique à contrecœur Les Colleges ayant un statut legal les religieux de l Empire se consolent en traquant, en poursuivant en justice et en brûlant avec une passion demesurée tous ceux qui recourent a la magie noire et ne font pas partie de ces institutions

Pour bien des extremistes, ceux qui manifestent des pouvoirs étranges quels qu ils soient, sans faire partie d un College, n ont aucune excuse C'est du moins ce que considere le Saint Ordre des Templiers de Sigmar qui reunit ceux que les gens preferent appeler les chasseurs de sorcieres, ou repurgateurs Toute personne qui demontre une aptitude aethyrique est tenue par la loi de se soumettre au plus tôt à l autorite et au jugement des Colleges de Magie imperiaux et prouver ainsi sa loyauté envers le culte et l'Empire de Sigmar Dans le cas contraire, elle pourra etre condamnee pour pratique de magie noire et brulee vive

LES COLLÈGES DE NOS JOURS

Il y a maintenant deux siecles et demi que les Colleges ont été crees sur ordre de Magnus. C'est a cette epoque qu ils ont prospéré, etendant progressivement leur savoir et leur expertise de la magie, tout en renforçant leur emprise politique à travers l Empire Malgre leur taille relativement reduite les Colleges et les Ordres correspondants figurent parmi les puissances les plus importantes de l'Empire moderne Peu de personnes en sont conscientes, car les Ordres s'efforcent d adopter un profil bas

Les Colleges et leurs Ordres sont les seules entités de l'Empire autorisees à exercer et à étudier la magie, privilege qu ils defendent jalousement Ils ont etabli des traites et des contrats avec plusieurs nobles et d influentes maisons commerçantes de l Empire, mais malgre cela, ils restent sous la surveillance rapprochee du culte sigmarite et de ses chasseurs de sorcieres Les gens craignent et se mefient toujours de la magie et ils ont bien raison De nombreuses autorites civiles et religieuses des provinces imperiales eprouvent une grande suspicion à l'egard des Ordres, quand elles ne les voient pas comme des menaces directes, les théories de conspiration etant légion

Bien que Magnus n ait pas au depart conçu les Colleges pour produire des sorciers de combat par centaines, les sorts les plus puissants que Teclis et Finreir enseignerent aux Ordres de Magie bourgeonnants s'avererent tres efficaces sur le champ de bataille Bien que les Colleges eussent beneficié dès leur creation d une plethore de sorts communs et mineurs d usage plus general Il fallut plus d un siecle pour que leur savoir occulte commençât reellement a s'etendre

Aujourd hui, leur influence est bien plus grande et leurs interêts s'etendent quasiment aux quatre coins de l Empire On trouve à travers toutes les provinces des initiés, des proprietes, des bibliotheques, des contrats et des traites, et dans certains cas des guildes locales et des annexes qui leur sont associees ou qui leur appartiennent L Empereur Karl Franz a preside et encourage le developpement des Colleges imperiaux, allant jusqu à devenir leur plus genereux et influent mecène et partisan En tant qu Empereur, Comte Electeur de la province du Reikland et prince de la cite-état d Altdorf à la fortune legendaire, Karl Franz a cherche à renforcer davantage les liens qui l'unissaient aux puissantes organisations de sa capitale Bien qu'ils ne puissent rivaliser avec le culte de Sigmar, les Colleges de Magie se situent tout de meme parmi les grandes puissances politiques, mais restent soumis à l autorite de l'Empereur

Les Collèges sont subordonnés à l'Empereur sur trois plans. Tout d'abord, ils sont tous situés au cœur d'Altdorf, à l'exception de la Confrérie d'Ambre. C'est ainsi que les initiés des Collèges sont officiellement citoyens de la cité-état d'Altdorf et donc sujets à ses lois et à l'autorité de son prince Karl Franz. Le siège de l'Ordre des magisters de *Ghur* se trouve quant à lui parmi les sauvages collines d'Ambre, qui dominent Altdorf mais restent dans le Reikland. Ils sont donc citoyens officiels du Reikland et sujets à l'autorité de Karl Franz, puisque ce dernier est également Comte Électeur de cette province.

Ensuite, les Collèges sont tenus par l'Ordonnance Impériale sur la Sorcellerie de vouer leur loyauté à l'Empereur quel qu'il soit et où qu'il réside, et il se trouve qu'à l'époque actuelle, la couronne repose fermement sur la tête des princes d'Altdorf. Troisièmement, l'Empereur est l'aristocrate qui assure les contributions financières les plus consistantes en faveur des Collèges. À quelques exceptions près, leur prospérité dépend donc beaucoup des fonds impériaux. C'est ainsi que tout Collège n'hésitera pas une seconde pour fournir à Karl Franz l'aide qu'il peut requérir, sans demander la moindre contrepartie immédiate, aussi bien car c'est là leur devoir que parce c'est ce que leur dicte le bon sens politique. De nombreux autres Électeurs s'élèvent contre les liens étroits existant entre l'Empereur et les Collèges de Magie, nourrissant ainsi une certaine amertume vis-à-vis du traitement partial dont bénéficie le prince d'Altdorf. Ces protestations émeuvent cependant bien peu les Collèges et les Ordres confidentiels qu'ils orchestrent.

Pendant le mandat du dernier patriarche suprême des Ordres de magie, du nom de Thyrus Gormann, des pressions subtiles furent exercées auprès du Collège d'Électeurs pour l'accueillir dans leurs rangs et lui permettre de voter lors de l'élection du futur Empereur, ainsi que de ses successeurs. Il reçut une opposition véhémente de la part de tous les Électeurs, à l'exception de Karl Franz et de l'Ancien du Moot, qui affichèrent une attitude neutre sur la question. On pouvait alors supposer que le patriarche suprême aurait apporté son soutien au prince d'Altdorf à chaque fois qu'il aurait eu l'occasion de voter, ce qui aurait d'office assuré cinq votes au prince (qui est également le Comte Électeur du Reikland), en comptant le sien et ceux des sigmarites.

Les sigmarites s'y opposèrent par principe et les autres Électeurs condamnèrent cette option, arguant qu'elle aurait conféré un avantage énorme au comte du Reikland dans toutes les élections. L'Ancien du Moot admit qu'une telle nouveauté n'aurait pas manqué de déséquilibrer davantage le système électoral en faveur du Reikland, mais il avançait également qu'il ne voyait pas en quoi le patriarche était moins habilité à voter que le théogoniste sigmarite et ses deux plus importants archilecteurs, ou même l'Ar-Ulric. Bien que l'idée ne fût jamais plus étudiée, les murmures et les rumeurs continuent d'aller bon train dans toutes les cours des provinces de l'Empire.

Quoiqu'il n'ait actuellement aucune place dans le système électoral de l'Empire, le patriarche suprême des Collèges de Magie reste le représentant permanent des Ordres à la cour impériale. Il est le premier conseiller de l'Empereur pour tout ce qui concerne la magie, l'occulte et ce qu'il considère comme son domaine d'expertise.

L'Ordonnance Impériale sur la Sorcellerie

Instruit sur la question par les maîtres du savoir qu'étaient Teclis et Finreir, l'Empereur Magnus savait que toute magie était issue du même vide cauchemardesque que les dieux démons du Chaos, ce qui allait tout à fait dans le sens de son éducation sigmarite. Mais il comprenait également que, de la même manière que les lanceurs de sorts humains s'étaient montrés plus qu'utiles sur le champ de bataille contre les serviteurs du Chaos, ils pouvaient également servir l'Empire de manière plus profonde et durable s'ils étaient suffisamment bien formés et surveillés par d'autres autorités.

Quelques mois après son retour à Nuln depuis Kislev et sa victoire contre les hordes du Chaos, l'Empereur Magnus ratifia définitivement, en présence des Électeurs survivants, le décret de guerre qui avait permis de lever l'interdiction de l'exercice contrôlé de la magie. Bien qu'il y eût une certaine résistance à cette décision, en particulier de la part du théogoniste du culte de Sigmar et du grand prêtre d'Ulric, toutes ces protestations ne firent pas long feu devant la force de persuasion, l'opiniâtreté et l'influence politique de Magnus, le vent en poupe après son éclatant succès militaire contre les hordes impies du nord, et la loi s'imposa.

Les Collèges impériaux furent donc créés en 2304 CI, dans le cadre des réformes radicales de la loi impériale pratiquées par Magnus. Pour permettre aux Collèges d'étudier et de pratiquer la magie, tout en gardant les nouveaux sorciers de l'Empire sous son contrôle, Magnus rédigea l'Ordonnance Impériale sur la Sorcellerie avec l'aide et les conseils de Teclis, du théogoniste, de l'Ar-Ulric et de plusieurs aristocrates et généraux respectés. Ce texte définissait la fondation des Collèges de Magie impériaux, qui allaient fournir à l'Empire des magisters à la formation et la loyauté irréprochables, et qui feraient le serment de le protéger lorsque les circonstances l'exigeraient. L'Ordonnance instaura également certaines restrictions quant au recours à la magie, faisant de toute personne qui la pratiquait sans être membre de l'un des Collèges un « adepte des vils ensorcellements », passible de la peine d'exil ou de mort, pour le bien de tous.

L'Ordonnance habilitait en revanche les magisters des Collèges à « effectuer des recherches magiques et pratiquer la manipulation des énergies aethyriques (magie) pour le bien de l'Empire et sur son territoire ». Ces articles engageaient la responsabilité de toutes les autorités impériales ainsi que celle des Collèges, et toute action illégale et gratuite à l'encontre des Collèges (ce qui ne s'appliquait pas toujours aux magisters en tant qu'individus) était également considérée comme une agression contre l'Empereur et donc, une trahison. Mais les lois et règles établies par l'Ordonnance étaient encore plus contraignantes pour les initiés des Collèges impériaux, qui devaient y adhérer totalement, sous peine d'être exécutés. Et si un Collège entier venait à les enfreindre, son droit d'exister et de pratiquer la magie lui serait immédiatement retiré.

Il existe de nombreux articles en plus de ceux que nous venons d'évoquer, en particulier des restrictions sur le pouvoir politique auquel peut prétendre un magister et les postes d'autorité étatique auxquels ils peuvent accéder selon les circonstances. L'Ordonnance définit également la conduite

allegeance de tout magister va tout d'abord aux ideaux et aux lois du Saint Empire de Sigmar dont les presents Articles partie integrante. Elle va ensuite a celui qui est elu de droit Empereur du Saint Empire de Sigmar, puis au Patriarche ... des Colleges de Magie, puis aux lois et ideaux de son Ordre, puis au Patriarche de son Ordre, puis aux autorites que ... le magister peut etre tenu de servir dans le cadre de ses responsabilites, puis a ses autres superieurs au sein de l'Ordre.

Nul magister n'est en droit de s'opposer a l'autorite de l'Empereur, que ce soit par malice ou pour des raisons financieres ... olitiques. De même, nul magister n'est cense chercher a renverser le pouvoir de l'Empereur pour quelque raison que ce ...

Tout magister desdits Colleges se doit d'adherer aux lois du Saint Empire de Sigmar, quelle que soit sa province, sa region ... electorat, comme tout citoyen, si ce n'est que les magisters sont seuls habilites a etudier la magie et a l'exercer pour le ... de l'Empire.

Les Colleges sont libres d'etudier, de documenter, d'exercer la magie et de pratiquer des experiences sur les forces occultes ... existent en ce monde tant qu'ils adherent aux restrictions imposees par Teclis d'Ulthuan, gardent a l'esprit et dans le cœur ... du Saint Empire de Sigmar, et respectent les Articles de ce document.

Les Colleges ont le pouvoir de conferer quand bon leur semble le droit d'etudier, de documenter, d'exercer la magie et de ... quer des experiences sur les forces occultes de ce monde a tous leurs initiés, et de choisir leurs apprentis afin de leur trans... ettre le savoir et la sapience de leurs domaines d'érudition respectifs, pour le bien de l'Empire.

Nul magister n'est cense lancer un sort ou un enchantement en public en dehors du theatre de la guerre sans en avoir ... au prealable la requête de la part de l'Empereur, des Electeurs du Saint Empire de Sigmar ou de toute autre autorite ... telles qu'elles sont definies par les Articles de ce document. Tous les sorts et enchantements qui sont lances sans ces ... missions ne peuvent l'être que pour de bonnes raisons évidentes.

Nul magister n'est cense etudier les savoirs interdits des puissances demoniaques, les voies impies de la necromancie ou les ... eries et autres vils ensorcelements qui puisent dans les pouvoirs corrompus de la magie noire. Tout magister contrevenant ... Article se rend coupable d'un acte abominable et devient de fait un heretique et un traitre. Il sera aussitot passe au fil de ... ée et porté au bûcher.

Les Colleges doivent repondre favorablement a toute requete raisonnable necessitant les services specifiques, des lors qu'elle ... ane d'un Électeur du Saint Empire de Sigmar.

Les Colleges doivent se tenir prets a rendre service aux armees de l'Empereur et des Electeurs de l'Empire, a moins que leur ... ance ne soit requise pour contribuer a la secession d'une province de l'Empire ou bien pour causer un tort evident au ... electoral, a l'autorite de l'Empereur qui siege sur le trone de Sigmar ou a l'unite identitaire et intentionnelle qui definit ... nt Empire de Sigmar, et eviter ainsi de reproduire le desastre des sinistres siecles des Faux Empereurs.

Les Colleges doivent accorder leur protection pour toutes les missions diplomatiques et autres taches de defense et de guerre ... ue pourra leur assigner le souverain élu de droit du Saint Empire de Sigmar.

... quand ils sont au service des Electeurs du Saint Empire de Sigmar, les magisters peuvent s'attendre a recevoir les facilites ... gement, les avantages, le respect et le traitement privilegie auxquels ont droit tous les nobles du Saint Empire de Sigmar.

Les magisters sont autorises a repondre aux propositions d'emploi de toute personne ou organisation civile ou religieuse, ... ique ou privee, noble ou mercantile, a condition que leur employeur ne soit pas un ennemi du Saint Empire de Sigmar ... du peuple, et que cela ne les amene pas à enfreindre l'un ou l'autre des présents Articles.

Tous les magisters sont tenus de chercher activement les pratiquants de magie qui pourraient exister dans les frontieres du ... t Empire de Sigmar, afin de s'assurer qu'ils sont aptes a rejoindre l'un des Ordres de Magie ou de les faire connaitre des ... ts Ordres des Templiers de Sigmar, ou encore de les eliminer s'ils apparaissent comme une menace severe et directe pour ... peuple de Sigmar.

Tous les magisters sont tenus d'apporter leur assistance des que les Saints Ordres des Templiers de Sigmar la requierent, des ... que lesdits Templiers apportent la preuve suffisante que le serviteur du malin auquel ils ont affaire ne peut etre capture ... detruit sans moyens magiques dont ils ne disposent pas.

Tous les magisters sont tenus de s'employer a traquer et a contrer toute forme de machination destructrice et anti-imperiale ... pratique d'individus ou de creatures qui servent les dieux demons ou contribuent a la corruption des citoyens imperiaux ... quelque biais surnaturel ou infernal, des lors qu'ils ne peuvent etre maitrises par les autorites civiles et les Templiers de ... mar. Tel doit etre le premier souci des Colleges et leur objectif, ainsi que ceux des Ordres et des magisters qui y sont lies. ... uer dans cette mission revient a frapper de nullite tous les Articles de ce document et rendre obsolete leur autorisation de ... atiquer librement les arts occultes.

— Articles I a 15 extraits de l'Ordonnance Imperiale sur la Sorcellerie telle qu'elle fut redigee par la main de l'Empereur Magnus en l'an 2305 CI

appropriée pour les magisters et leurs apprentis dans la société impériale.

Il persiste de nombreuses zones de flou dans ce texte, qui ont d'ailleurs bien exploitées au cours des deux derniers siècles les Collèges, comme les chasseurs de sorcières, au détriment ou en faveur de ces deux pôles d'influence. Les débats sans fin sur la définition exacte des «bonnes raisons» telles qu'elles sont mentionnées dans l'article 6 ou de «favorablement» dans l'article 8 montrent bien que ce texte manque parfois de précision. Certains magisters se sont retrouvés dans de sales draps pour avoir allumé un cierge par magie dans un lieu public, tandis que d'autres n'ont eu aucun souci après avoir rejeté une requête d'un Electeur sous le prétexte qu'ils avaient proposé ce qu'ils considéraient comme une solution «favorable», qui pourtant n'apportait aucune satisfaction à l'Électeur.

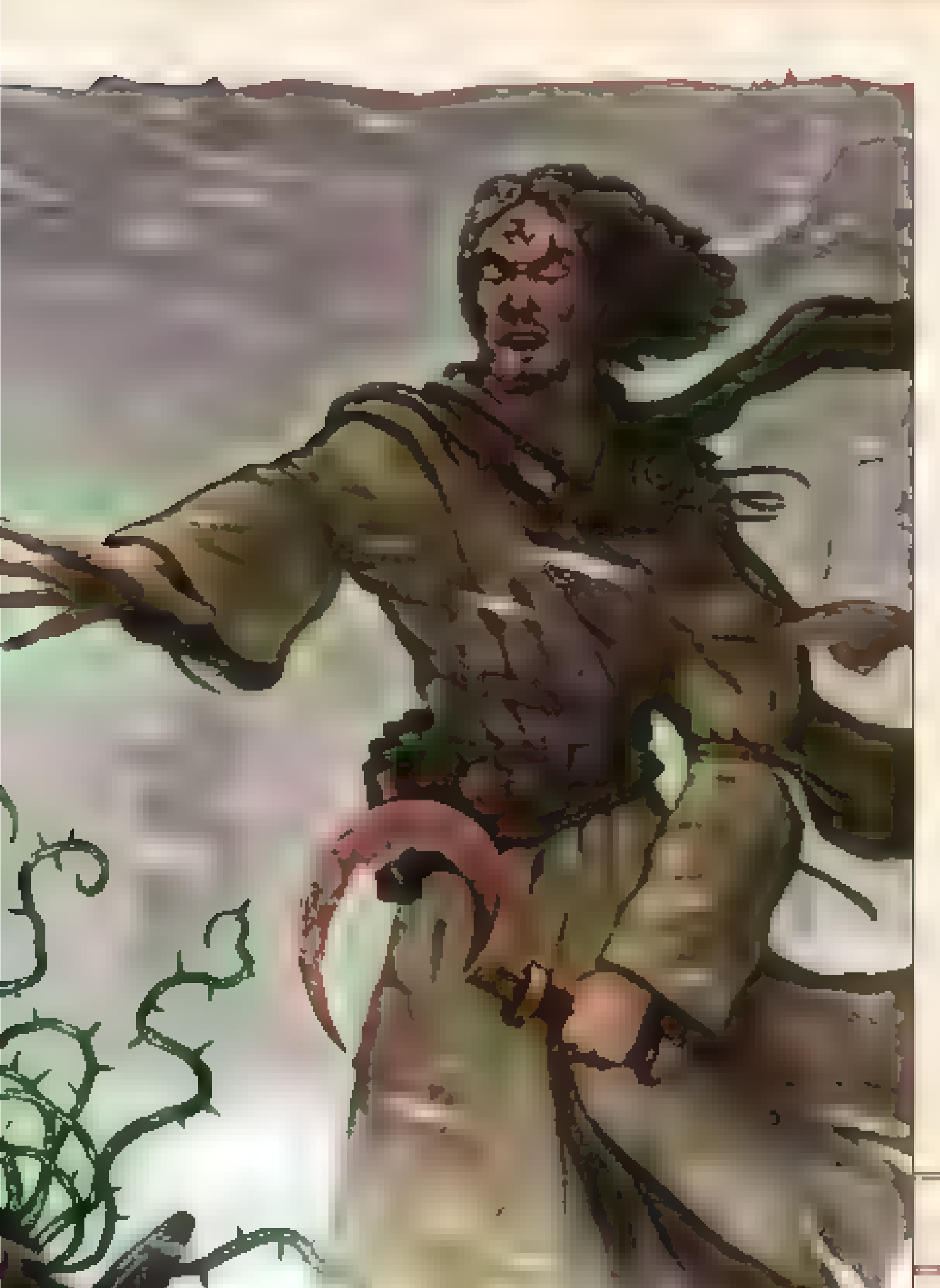
Il est peu probable que les faiblesses du texte qu'il avait rédigé aient échappé à un chef aussi judicieux et politiquement engagé que Magnus le Pieux. On se demande encore si les ambiguïtés qui sont apparues dans le document résultèrent des querelles politiques et constitutionnelles qui animaient sans cesse les diverses entités influentes de l'époque, ou si Magnus avait délibérément laissé une part importante d'interprétation dans son Ordonnance, afin de s'assurer qu'aucun groupe ne put monopoliser le pouvoir et l'autorité après sa mort.

De la même manière, Magnus conforta et limita dans l'Ordonnance la portée du fameux Edit d'Obsidienne de 2004 CI, dans lequel le culte de Sigmar s'appropriait le devoir saint de traquer et d'anéantir les diableries, la nécromancie, la démonologie, la sorcellerie et les sectes du Chaos qui sévissaient à travers l'Empire. Il le conforta en ce sens que les répurgateurs furent reconnus en tant que forces de l'Ordre et dotés d'un mandat qui leur permettait de pourchasser, de poursuivre en justice et même d'exécuter les envoûteurs, les thaumaturges, les nécromanciens, les mutants, les adorateurs du Chaos et autres renégats. Mais il les contraignit en leur interdisant de poursuivre les magisters reconnus des Ordres de Magie, et leurs apprentis, à moins justement qu'un représentant officiel de l'un des Collèges ne fît appel à eux pour traquer un magister ayant trahi, ou que les répurgateurs fussent eux-mêmes témoins d'un acte abominable commis par un tel sorcier.

Les chasseurs de sorcières étaient également tenus de livrer tout pratiquant de magie de vingt-cinq ans ou moins aux autorités collégiales, sous réserve que l'individu ne fût pas coupable d'adoration démoniaque ou de vile sorcellerie et qu'il n'eût commis aucun acte odieux.

L'Ordonnance ne fixa bien entendu pas les limites exactes de l'influence et des intérêts respectifs des répurgateurs et des Ordres de Magie, pas plus qu'elle n'assura ou ne renforça la coopération entre ces organisations.

LES MAGISTERS IMPÉRIAUX



Ceux qui pratiquent les arts occultes sans avoir perdu la raison sont plutôt rares dans le Vieux Monde, plus encore qu'on ne pourrait s'y attendre. Les quelques manipulateurs des Vents de Magie qui sont encore sains d'esprit sont généralement des magisters des Ordres de Magie, même s'ils sont excentriques et assurément déroutants selon les critères courants.

Le titre «magister» fut créé pour empêcher que les sorciers ne prospèrent aux dépens des burgomeisters. Ils sont essentiellement les vassaux de leur Ordre et ne peuvent mener d'affaires externes ou posséder de grandes propriétés. Le Collège d'un magister fonctionne à la manière d'une baronnie qui serait servie par ses sorciers. Mais au fil des générations le titre de magister est également devenu honorifique. Il indique que la personne maîtrise un art particulièrement difficile, en l'occurrence celui de la magie, et son érudition et son statut la placent d'une certaine manière au-dessus des autres. Le titre fait également référence à un permis délivré par le Collège et l'Ordre, autorisant à pratiquer l'art et à l'enseigner à autrui. Quiconque porte le titre de magister est considéré comme un frère ou une sœur à part entière de l'Ordre dont il ou elle étudie le savoir, et aux lois duquel il ou elle se soumet.

Malgré la respectabilité de ce titre, les arts occultes, ou magie tels qu'ils sont enseignés par et aux magisters impériaux, sont toujours largement perçus comme dangereux, contre nature et blasphématoires par les dévots de presque tous les cultes religieux acceptables du Vieux Monde. Bien que peu de personnes osent s'exprimer ouvertement contre un magister impérial, celles qui choisissent de leur plein gré de partager leur table avec lui sont encore plus rares.

Tous les magisters ne sont pas tenus de rester dans l'enceinte de leur Collège à Altdorf. On demande même à la majorité d'entre eux d'aller poursuivre leurs études et leurs contrats à travers l'Empire. Certains préfèrent partir d'eux-mêmes, parfois seuls ou au sein d'une guilde ou bibliothèque de l'Ordre comme il en existe des dizaines à travers l'Empire. D'autres magisters sont tenus ou invités à rejoindre les cours des Électeurs et autres aristocrates, que ce soit dans le cadre d'un traité, d'un accord commercial ou pour honorer des liens de famille. Le magister peut alors œuvrer comme conseiller, comme émissaire, comme protecteur du domaine contre la magie nuisible, ou même comme mentor d'un rejeton identifié comme aethyriquement apte.

Il est intéressant de noter que les contrats proposés par les Ordres de Magie sont loin d'être donnés, si bien que seuls les plus riches commerçants et aristocrates peuvent s'offrir les services d'un magister (à moins, bien entendu, qu'il soit un membre de la famille, un vieil ami ou qu'il ait une bonne raison de proposer un tarif préférentiel à l'employeur). Il existe également des magisters qui refusent purement et simplement les importants contrats commerciaux, en particulier au sein des Ordres de Jade et d'Ambre. Les sorciers de ce dernier acceptent généralement les contrats plus modestes avec des villages et des fermes, les honoraires suffisant juste à couvrir les frais de base. Certains magisters sillonnent l'Empire ou le monde pour le compte de leur Ordre ou de l'Empire. Quelques-uns disparaissent même de la circulation, ne se montrant qu'une à deux fois par décennie dans le meilleur des cas.

Enfin, il en existe certains, les plus redoutables d'entre tous, détachés permanents auprès de corps d'armée (comme la Reiksguard, par exemple), au sein desquels ils se forment aux tactiques et stratégies de guerre.

Sorciers de combat

Une poignée de sorciers passent une partie de leur formation assignés auprès d'une armée impériale, au sein du régiment d'une élite prestigieuse ou même d'un chapitre de templiers. Non seulement ces missions permettent aux magisters de se faire une idée des gens et des organisations dont ils feront partie, mais elles donnent également l'occasion aux officiers des armées de l'Empire d'évaluer leurs capacités sur le champ de bataille, de manière à ce qu'ils n'en attendent pas l'impossible par la suite. C'est pendant ces périodes de formation que le magister apprend à intégrer ses aptitudes magiques à d'importantes unités de combattants, ce qui n'a pas grand-chose à voir avec les duels entre magisters. Ils apprennent à devenir des «facteurs d'efficacité» pour les hommes de terrain, en assistant les simples soldats dans leurs activités martiales et en apportant leur soutien magique quand cela est nécessaire.

On attend de tous les magisters confirmés qui ont mené des études poussées des secrets de la magie de bataille qu'ils servent régulièrement au sein des armées de l'Empire. Les seigneurs magisters sont plus que de simples facteurs d'efficacité, ils sont des troupes à eux seuls. Bien qu'ils s'efforcent de travailler de près avec les armées qu'ils accompagnent, ils finissent toujours par agir selon leurs inspirations et leurs objectifs sur le champ de bataille. Si leur participation ne se fait pas en accord strictement harmonieux avec les tactiques des officiers militaires, les efforts de ces princes parmi les

«Les sorciers de combat ne sont rien de plus que des armes. Ils sont rares, grâce à Sigmar, et plus puissants que les autres sorciers. Pour notre bien et selon les instructions de Sigmar, ces infâmes créatures sont séquestrées dans les entrailles de leurs Collèges et ne sont libérées que sous contrôle et surveillance rapprochés, à l'heure où l'acier pur et l'honnête sueur du peuple élu de Sigmar doivent faire face aux puissances du Grand Abîme. Si la disparition de tout bon citoyen est une perte pour l'Empire, ce n'est pas le cas quand trépassent ces sales collégiaux. Laissons les damnés détruire les damnés avec leurs propres armes, tant que les protégés de Sigmar sont gardés de la contamination du Chaos.»

— Johann Nider, Templier de Sigmar

«Les universitaires et érudits savent bien que tous les sorciers ont perdu la raison et il nous apparaît plus que probable que ceux qui se consacrent à la guerre soient encore moins sensés que les autres. Je suis convaincu qu'ils sont confinés quelque part, hors d'état de nuire, pour n'être envoyés sur le champ de bataille que lorsque quelque seigneur a envie de faire jouer ses muscles. On peut donc penser que les sorciers issus de milieux plus aisés, qui ont reçu une meilleure éducation, auront la présence d'esprit de rester à l'écart de la magie la plus dangereuse de leur Ordre et se tourneront plutôt vers des études et des recherches dans des domaines plus ésotériques.»

— Dr Randolph Kuhlpeper, professeur d'histoire moderne, Université de Talabheim

«L'idée que l'on garde ces sorciers bellicistes à l'abri parce qu'ils sont un peu trop versatiles est tout simplement grotesque! Tous les sorciers sont belliqueux par définition! Tous ceux que nous croisons dans les rues d'Altdorf ou qui passent par les portes de leurs prétendus Collèges ne sont que des barils de poudre qui n'attendent que l'étincelle! Assurer la protection de ces maudits magisters est l'idée la plus saugrenue qu'ait jamais eue un Empereur, mort ou vivant. Quoi? La fenêtre est ouverte? Eh bien, ferme-la, gros malin! Ferme-la! On est jamais sûr qu'ils traînent pas dans les parages!»

— Seigneur Melched Eisener d'Altdorf

«Les apprentis qui n'ont pas le contrôle absolu de leur cœur et de leur esprit ne sont pas autorisés à se former aux arts de la magie de combat, même s'ils savent parfaitement puiser dans les Vents immatériels. Seuls les magisters confirmés qui montrent une capacité de concentration irréprochable et une capacité impressionnante à manipuler l'Aethyr en grandes quantités et en toute sûreté ont une chance d'être retenus pour une formation à la magie de combat qui ne s'arrête pas aux rudiments. Et seuls ceux qui font preuve de la plus grande sagesse, de l'intelligence la plus pointue, d'un bon sens manifeste et d'une loyauté inconditionnelle seront sélectionnés pour devenir sorciers de combat et membres supérieurs de l'Ordre. Nul Ordre n'est assez inconscient pour permettre à d'autres individus que les plus sages et purs de toucher à une magie aussi intense. Ce ne serait que le carnage, le désespoir et la fin des Ordres de Magie...»

— Paulo Elias, membre du Second Cercle, Ordre Lumineux

«Croyez-moi, les mesures de précaution intervenant dans la formation et l'instruction de nos dévoués sorciers guerriers sont nombreuses et très strictes. Il n'y a aucune chance qu'ils passent à l'ennemi.»

— Dietmar Gulonsson, magister du Collège Céleste

«Je dirais qu'il y a un peu des deux. Certains sont des magisters de combat dévoués qui, bien qu'étant extrêmement puissants, sont également perçus comme manquant de fiabilité par leurs pairs, peut-être en raison de leur humeur souvent ombrageuse. Je me souviens que c'était le cas avec au moins l'un des pyromanciens qui fut dépêché dans mon régiment. Il était accompagné d'un autre sorcier, probablement d'un rang et d'une puissance supérieurs au sein de son Ordre, qui le surveillait de près. En revanche, je dois dire que j'ai rencontré d'autres magisters aux pouvoirs prodigieux sur un champ de bataille, qui, au-delà de leurs prouesses phénoménales, m'ont prouvé une grande sagesse et un bonheur exemplaire, un grand contrôle d'eux-mêmes et un sens profond du devoir. Assurément, ces quelques individus auront été reconnus pour leur grande qualité par leur Ordre s'ils n'étaient pas déjà considérés parmi l'élite à l'époque.»

— Kurt Helborg, commandeur de la Reiksguard

magisters sont toujours les bienvenus, et ce malgré la crainte qu'ils inspirent.

Parmi ces talentueux sorciers, il en existe quelques-uns dont les nerfs d'acier et les dons inégalés les prédisposent à être sélectionnés et soigneusement préparés à la carrière de sorcier de combat, maîtres de la «magie martiale». Cette approche des arts occultes fait intervenir des sorts particulièrement destructeurs dont l'utilisation n'est autorisée que sur les champs de bataille. D'une puissance exceptionnelle, ces sorciers peuvent invoquer de terribles tempêtes de vent, faire pleuvoir les flammes sur l'adversaire et, d'après ce que racontent certains, faire appel aux étoiles du ciel pour anéantir les ennemis de l'Empire. Mis au point pour répondre au besoin de l'Empire d'une meilleure défense contre les Incursions du Chaos, l'art de la magie de combat est l'un des secrets les mieux gardés du Vieux Monde.

Les sorciers de combat occupent une place à part au sein des Collèges de Magie et sont rarement autorisés à entrer en contact avec la société impériale. Les rumeurs sur la folie et l'incroyable puissance de ces sorciers sont légion. On raconte qu'ils sont séquestrés dans des chambres tapissées de plomb en attendant l'heure où ils seront indispensables. Au-delà de ces mythes parfois délirants, on peut dire que les sorciers de combat sont très rares et que leurs aptitudes varient en fonction du Collège auquel ils ont juré allégeance. Bien que les types de sorts destructeurs qu'ils manipulent puissent différer, ces hommes sont tous imperturbables, efficaces, loyaux et déterminés, ce qui paraît bien approprié quand on sait que leur répertoire contient bien plus d'un ou deux sorts de cette spécialité qui leur permet de tuer à l'aide de quelques mots et de faire pleuvoir les météorites d'un simple geste de la main.

Les magisters qui sont dotés de tous les attributs et compétences nécessaires pour avancer sur la voie de la magie de combat et, donc, qui sont enclins à progresser rapidement vers le sommet de la hiérarchie de l'Ordre, ne se limiteront pas à apprendre à lancer les sorts les plus terrifiants et destructeurs, mais s'entraîneront également à le faire dans des circonstances extrêmes de tension, dans lesquelles la concentration est aussi essentielle que compromise, afin de simuler le chaos du champ de bataille.

Magisters noirs

Le terme «magister noir» est employé par les Ordres et les répurgateurs pour désigner les magisters qui se sont tournés vers le crime, se moquant ainsi de l'Ordonnance Impériale sur la Sorcellerie ou recourant sciemment à la magie noire. Ce revirement n'est pas vraiment courant, mais il existe ou a existé quelques magisters noirs tristement célèbres à travers l'Empire.

Les magisters noirs n'ont pas tous embrassé la cause des dieux du Chaos, pas plus qu'ils n'ont tous entrepris l'étude de la démonologie ou de la nécromancie. Ils le deviennent à partir du moment où ils fuient leur Ordre et refusent de pratiquer et de respecter ses traditions ou persistent à tenter de manipuler plus d'un Vent de Magie à la fois. Ces actes de trahison vaudront au magister l'hostilité inflexible de son ancien Ordre.

Les magisters noirs sont parfaitement conscients d'enfreindre l'Ordonnance, ce qu'ils assument pleinement, et rompent les liens de loyauté qui les unissaient à leur Ordre. Depuis le jour où ils ont été nommés apprentis, on leur a répété que trahir l'Ordre était l'acte le plus effroyable et illégal qui soit, que les dangers représentés par la magie noire dépassaient l'entendement. Ces actes sont contre l'esprit et la lettre de la loi, et impropres d'un point de vue moral. Ainsi, quand un magister franchit le pas extraordinairement rare qui consiste à puiser dans ces énergies malfaisantes, il a le choix entre adopter son nouveau titre de magister noir ou renoncer à tout titre.

– LES SORCIERS DE COMBAT ET WJDR –

Devenir sorcier de combat dans *WJDR* est hors de portée des personnages classiques. Ces magisters sont capables de manipuler des énergies phénoménales et jouissent d'un respect immense au sein de l'Empire. Par ailleurs, la carrière de Sorcier de combat n'existe pas. Si vous désirez la créer et y associer une liste de sorts, libre à vous, mais n'oubliez pas que la vie de ces personnages est particulièrement courte et peu enviable.

– LES MAGISTERS NOIRS –

Les magisters noirs représentent tous les magisters qui explorent les combinaisons de plusieurs Vents de Magie et/ou qui choisissent de recourir à la magie noire. Pour ce qui est des intentions et des objectifs, les magisters noirs se rapprochent beaucoup des envoûteurs, mais leur formation magique est supérieure et ils connaissent une plus grande variété de sorts. Que les magisters noirs aient commencé en puisant dans la magie noire ou non, ils finissent par être inexorablement attirés par elle.

Les magisters noirs sont généralement Compagnons sorciers, Maîtres sorciers ou Seigneurs sorciers.



Quelle que soit leur décision, les magisters noirs voient souvent leurs anciens frères comme des individus égarés, à l'esprit étroit, qui s'obstinent à ne pas explorer la véritable nature de la magie et son éventail au grand complet. Ces renégats se montrent généralement encore plus durs dans leur perception des envoûteurs et sorciers autodidactes (ceux, en tout cas, qui n'ont pas été formés au sein d'un Collège), qui ne sont pour eux que des ignares et de vulgaires imitateurs ne méritant que mépris et trépas.

Les magisters noirs qui ne fuient pas leur Ordre et exercent leur art dangereux et illicite dans le secret ont intérêt à être les plus subtils et puissants de tous leurs confrères s'ils veulent dissimuler leur pratique bien longtemps. Il leur faudra probablement une assistance divine ou démoniaque pour masquer leur corruption aux yeux de leurs pairs s'ils continuent à vivre dans les locaux des Collèges d'Altdorf (comme ce fut le cas du plus vil des traîtres, Egrimm van Hortsmann).

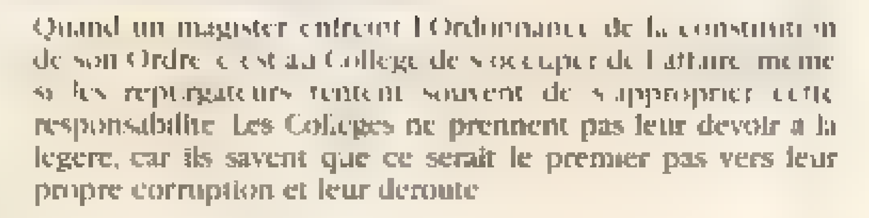
LES SANCTIONS DE LA LOI

Quiconque est pris en flagrant délit d'exercice de la magie en dehors des Collèges et du cadre autorisé par les Ordres est coupable de diablerie aux yeux de la loi pieuse voire pire. Le châtiment prévu par les chasseurs de sorcières n'est autre que la mort par les flammes, seule manière fiable pour détruire la corruption du Chaos, du moins pensent-ils. Toutes sortes de mesures, plus horribles et douloureuses les unes que les autres, peuvent être pratiquées avant de brûler le coupable pour s'assurer qu'il ne pourra lancer aucun sort, s'échapper, ou maudire ceux qui vont procéder à la « purification ». Dans le nord de l'Empire, où les gens sont connus pour être plutôt directs et nerveux, la pratique traditionnelle consiste à clouer les sorcières présumées à un arbre avant de les brûler vives, tandis qu'on recourt dans le sud à des méthodes bien plus civilisées (et insoutenables de douleur).

La justice des Ordres

Bien que n'importe quel homme de la garde ou représentant de la loi civile ait théoriquement le pouvoir d'arrêter un individu accusé de pratique de vile sorcellerie (toute magie non collégiale), la plupart voient là un risque trop grand. Il faut bien avouer qu'ils ne sont pas très bien payés et puis, qui a envie de s'exposer à une malédiction ? Au lieu de cela, ils se contenteront souvent de tenter de tirer à distance sur le contrevenant ou d'informer le chapitre local des répurgateurs, le prêtre du village ou du quartier, ou quelque autre autorité religieuse. Toute personne qui est accusée de pratiquer illicitement la sorcellerie doit recevoir un jugement équitable, ce qui est généralement le cas dans les communautés les plus civilisées et raisonnables. Mais si l'accusé se montre un peu trop véhément lors de son arrestation, montre son vrai visage d'adorateur du Chaos ou recourt à la magie pour se défendre ou nuire aux autres, alors les chasseurs de sorcières ou l'autorité religieuse concernée n'auront pas besoin de l'appréhender. Ils pourront le tuer aussitôt et faire brûler son corps.

Les trahisons morales des envoûteurs et des sorciers de village sont évidentes, mais il faut être particulièrement courageux ou inconscient pour oser accuser un magister collégial de diablerie ou d'acte abominable sans preuves irréfutables. Ces accusations doivent se faire en accord avec la loi et être fondées, en particulier dans les grandes villes de l'Empire. Il ne faut en effet pas oublier que les magisters impériaux sont protégés par la loi impériale et que leurs Ordres jouissent d'un pouvoir politique et d'une influence considérables, aussi bien officiellement qu'en coulisse. Quand une telle accusation est portée contre un magister officiel dans une zone rurale où l'influence sur les seigneurs et les burgomeisters est minime, l'accusateur doit s'assurer de bénéficier d'une protection exceptionnelle. Les citoyens ordinaires ont peu de moyens de défense sur lesquels compter quand ils sont confrontés à un mage en furie, en particulier lorsqu'il s'agit d'un magister formé dans un Collège impérial.



La pacification

Quand un magister enfreint l'Ordonnance de la constitution de son Ordre, c'est au Collège de s'occuper de l'affaire, même si les répurgateurs tentent souvent de s'approprier cette responsabilité. Les Collèges ne prennent pas leur devoir à la légère, car ils savent que ce serait le premier pas vers leur propre corruption et leur déroute.

Le châtiment peut aller de la flagellation à l'exil, sans oublier l'exécution, mais surtout, le pire de tous pour un magister : la pacification.

La pacification, contrairement à l'exécution, est un châtiment réservé aux magisters reconnus coupables de fautes odieuses, d'actes de trahison et surtout de nuisance grave à la bonne réputation des Ordres de Magie. La règle générale est la suivante : quand un magister se voue aux arts des ténèbres, rejette son Ordre et son Collège, devient une menace pour l'Empire au sens large et, surtout, a attiré par ses actions l'attention de l'opinion apeurée de l'Empire sur lui-même, et donc sur le Collège et l'Ordre auxquels il appartient, les autorités collégiales chercheront systématiquement à le faire capturer vivant. La mort est trop bonne pour de tels traîtres. Les craintes de l'opinion selon lesquelles les Collèges ne contrôleraient pas suffisamment les leurs, voire qu'ils ne mériteraient même pas d'exister, doivent être apaisées de la manière la plus ostensible.

La pacification est le pire châtiment que puisse connaître un magister et son application demande des efforts considérables. Elle est évoquée selon les termes les plus terrifiants devant les jeunes apprentis, et son déroulement exact reste un secret jalousement gardé. Tous les sorciers savent qu'intervient une sorte de castration æthyrique, l'ablation de la parcelle d'âme qui est capable de percevoir et de manipuler la magie. On ne sait pas très bien si cela passe par la découpe de véritable chair mais la simple idée de scinder l'âme suffit à dissuader tous les esprits, à l'exception peut-être des plus stupides.

Au fur et à mesure de la progression des sorciers au sein de l'Ordre, ce conte pour apprentis s'agrémente de faits nouveaux. Chaque Ordre semble propager ses propres rumeurs, parfois en contradiction avec celles des autres, sur la procédure de cette mutilation mentale et sur ce qu'il advient des malheureux une fois l'opération terminée. L'Ordre d'Améthyste se contente d'affirmer que l'âme s'éteint au son

~ LORD REICHTHARD ~

Au cours de l'histoire des Ordres de Magie, seuls six malheureux ont commis des actes à ce point répréhensibles qu'ils ont mérité le châtiment de la pacification. Le premier de ces mécréants fut le Lord Reichthard, illustre professeur pyromancien érudit et membre respecté de l'Ordre Flamboyant. S'il ne subsiste aujourd'hui aucun commentaire écrit ou archive relatant ses actes abominables, le récit de son châtiment ne risque pas de se perdre.

L'histoire est bien trop horrible et sanglante pour être rapportée ici, mais les hurlements de Reichthard persistèrent pendant seize jours avant de s'éteindre. Il arrive que des apprentis impressionnables prétendent avoir aperçu la silhouette brisée du bredouillant Lord Reichthard, mais l'on met généralement ces racontars sur le compte de compagnons sorciers ivres, en quête de divertissement.

Les magisters qui ont vent de ces bouffonneries traitent toujours ces questions avec le plus grand sérieux et exigent des compagnons incriminés qu'ils se rendent à la plus profonde cave du Collège pour présenter leurs excuses à un morceau de roche à la forme étrange. À chaque fois, ces petits plaisantins reviennent beaucoup plus respectueux et dévoués envers le domaine de leur Ordre et ses limites.

des malédictions hurlées par les membres honorables de l'Ordre. D'autres Ordres racontent de sinistres histoires sur des âmes torturées, prisonnières de leur propre crâne ou employées comme pâtée pour les démons que l'Ordre Lumineux souhaite lui réserver. Certains pensent que les feux des tours de l'Ordre Flamboyant ne sont pas alimentés que par le vent d'*Aqshy*.

On ne connaît historiquement que six applications de la pacification, la plupart des traîtres étant capturés et exécutés avant de pouvoir faire quoi que ce soit qui puisse attirer l'œil du public, ou simplement parce que les gens ne sont même pas conscients que le sorcier maléfique qui offrait leurs enfants aux démons était autrefois un magister collégial. En règle générale, les magisters noirs restent loin des yeux indiscrets, encore plus que les thaumaturges ou les sorcières, ce qui facilite quelque peu la traque par les Ordres, qui n'auront pas besoin d'en faire un exemple spectaculaire pour apaiser les répurgateurs et l'opinion publique.

La traque des traîtres

Lorsqu'il s'agit de traquer et de capturer les magisters renégats, les Ordres se tournent vers leurs propres services. Si possible, ils ne révèlent pas que certains d'entre eux tournent mal. En outre, il existe peu de personnes ou d'organisations à travers l'Empire qui aient les aptitudes occultes nécessaires pour pourchasser de tels traîtres et les anéantir.

Quand on apprend qu'un magister s'est tourné vers la magie du Chaos ou vénère un dieu sombre, son Ordre mobilise discrètement toutes les ressources disponibles pour lui mettre la main dessus ou, plus souvent, pour l'éliminer. Si cette tâche s'avère impossible (ce qui est rare, mais s'est déjà présenté), il peut arriver que l'Ordre en question requière l'assistance d'un autre. Ceci est particulièrement vrai pour les Ordres Lumineux, Doré et Céleste, les autres ayant tendance à se montrer trop fiers, trop cachottiers, trop cyniques ou trop personnellement impliqués dans l'affaire pour aller solliciter une aide extérieure.

La sempiternelle méfiance craintive de l'opinion vis-à-vis de la magie peut pousser un Ordre de Magie à apporter son aide dans la traque d'un magister noir d'un autre Ordre sans la rendre publique, et en faisant en sorte qu'elle n'arrive pas jusqu'aux oreilles des chasseurs de sorcières. Si l'on apprenait qu'un magister confirmé de l'un des Ordres avait succombé à l'appel des ténèbres, ce serait le système collégial dans son ensemble qui risquerait de connaître une disgrâce irréversible. De nombreuses organisations religieuses ou politiquement rivales sauteraient sur la moindre occasion de condamner les Collèges sans la moindre retenue, ce qu'il faut éviter à tout prix.

L'exil et les magisters errants

Tous les magisters sont considérés comme responsables du comportement de leurs apprentis, anciens comme actuels. Ainsi, quand un magister s'égare, son mentor (s'il est toujours vivant) est également jugé et châtié pour les crimes de son ancien protégé, à moins qu'il ait une bonne justification, la sentence pouvant aller de l'exil à l'exécution.

Il s'agit d'affaires strictement internes pour les Ordres, qui ne font que très rarement appel à une quelconque autorité externe pour ces questions. Il y a en fait deux raisons qui ont vu la création de cette loi et qui poussent les Ordres à les respecter à la lettre. Tout d'abord, quand un apprenti ou un magister enfreint la loi de manière un peu trop visible ou s'avère voué à la cause des ténèbres, alors le fait de considérer son maître comme aussi responsable que lui apparaît comme la seule manière de rester en accord légal avec les règles imposées par l'Ordonnance sur la Sorcellerie. Le maître du traître doit payer pour éviter que la condamnation ne soit reportée sur le Collège et l'Ordre auquel il appartient. La seconde et plus importante raison tient dans le fait qu'il faut s'assurer que tous les magisters font preuve du plus grand souci dans le choix de ceux à qui ils apprennent les arts occultes, et que leur vigilance à leur égard et l'instruction qu'ils leur délivrent sont irréprochables. Cette règle implique également que les magisters s'investissent personnellement dans la traque des apprentis déserteurs et des magisters criminels, sans quoi ils s'exposent à une application très sévère de la loi.

Certains magisters respectés dont les apprentis (actuels ou anciens) ont enfreint gravement la loi ont la chance d'être seulement bannis d'Altdorf ou du Reikland par leur Ordre ou, au pire, des contrées de l'Empire. Ce châtiment est de toute évidence plus enviable que l'exécution ou la pacification, et lui assure que ses frères d'Ordre le considéreront toujours comme l'un des leurs, même s'ils ne peuvent plus l'accueillir à bras ouverts au sein du Collège, institution politiquement trop exposée. En général, ces exilés atterrissent à Marienburg, dans les cités-états de Tilée ou d'Estalie, ou même en Bretonnie (option tout de même plus risquée). Étant toujours



bons termes avec leur Ordre, ils sont invités à contribuer à ses ressources et son savoir, ce qui agace passablement les chasseurs de sorcières, qui n'y peuvent pourtant rien. Parmi les magisters bannis en raison des actes de l'un de leurs apprentis, les plus loyaux continuent à servir leur Ordre, et donc indirectement l'Empire. Ils renseignent régulièrement leurs collègues d'Altdorf sur les nations dans lesquelles ils résident, leurs aptitudes leur assurant souvent des emplois auprès de l'autorité, ce qui leur procure la position idéale pour espionner.

D'autres magisters exilés préfèrent voyager aux quatre coins du monde en quête d'une sagesse nouvelle qui pourrait parfaire leurs capacités et les connaissances de leur Ordre. Certains se sont rendus dans des contrées aussi reculées que le Kislev, la Norsca, l'Albion, les Principautés Frontalières, l'Arabie, voire, d'après ce qu'on raconte, les lointains Cathay et Nippon. Quoi qu'ils y apprennent, ces magisters errants retranscrivent tout sur parchemin, de manière à pouvoir un jour apporter ce savoir dans les bibliothèques secrètes de leur Collège, et le partager ainsi avec leurs frères d'Ordre.

DÉVOTION RELIGIEUSE

Bien que l'expression de la foi varie d'un Ordre à l'autre, tous les magisters impériaux ont tendance à se montrer plus pragmatiques et à percevoir le divin avec moins de superstition que le commun des mortels, ce qui est probablement un héritage de l'influence laissée par Teclis et Finreir sur le système de croyances collégial.

Tous les magisters sont conscients de l'existence des nombreux dieux et démons, qu'ils soient bienveillants ou non, et ne sous-estiment pas l'influence considérable que peuvent avoir ces entités sur le monde. Néanmoins, bien qu'ils prennent soin de ne pas froisser ces consciences supérieures et qu'ils leur destinent même des offrandes quand cela leur paraît nécessaire et approprié (c'est en particulier le cas entre l'Ordre d'Améthyste et Morr), les magisters collégiaux vénèrent rarement directement les dieux, pas plus qu'ils ne leur offrent leur dévouement. La limite entre le respect du devoir religieux et la véritable adoration, celle des prêtres et de tout citoyen pieux, est étroite, mais c'est la voie des magisters impériaux.

Quand les circonstances l'ont demandé, certains des cultes de l'Empire ont fait appel aux divers Ordres, à titre officieux, bien entendu. Cela a donné naissance à des relations éphémères entre ces fois et les Ordres. En dernier recours, des personnages dans la plus grande détresse pourront chercher de l'aide selon les affinités suivantes.



Ordre Lumineux

Quelques liens avec le culte de Shallya, en particulier pour tout ce qui concerne la possession et les questions demonologiques

Ordre Celeste

Les rumeurs rapportant des consultations entre érudits vereneens et les prophetes celestes n'ont jamais ete refutees ou confirmees. De la meme maniere, on sait que des adorateurs de Morr sous son aspect de dieu des songes se sont tournes vers l Ordre Celeste

Ordre Dore

L Ordre a fait du pied aux maitres des runes et pretres nains mais sans grand succes, car ces derniers gardent jalousement leurs secrets. La presse d Altdorf a fait courir des bruits sur des liens supposes avec les roublards ranaldeens lors d un scandale recent de disparition d'or mais ces rumeurs semblent infondees

Ordre de Jade

Liens etroits avec le culte de Taal et Rhya, ainsi qu avec certains temples ruraux de Shallya. Les fideles de Manann se sentent souvent étrangement en paix quand ils côtoient des sorciers de Jade meme si cela ne s'est jamais concretise par une alliance

Ordre d'Ambre

Liens occasionnels avec le culte de Taal et, dans une moindre mesure, de Rhya Les sorciers d Ambre se demenent pour proteger les lieux sauvages, ce qui les amene souvent a oeuvrer pour les mêmes causes que ces religions

Ordre Lumineux

Si l'Ordre a souvent fourni les forces imperiales en sorciers de combat cela lui a apporte peu de faveurs, y compris de la part du culte de Sigmar Les relations avec les fideles de Manann sont quant à elles proprement houleuses, car il est de notoriéte publique que le patriarche de l'Ordre Lumineux designa le Seigneur des Mers par l appellation de « dieu des petards mouilles »

Ordre Gris

On ne connait aucun lien religieux a l'Ordre Gris

Ordre d'Amethyste

Liens tres forts avec le culte de Morr comme on pourrait le deviner

LA LÉGALITÉ

Il n'existe aucune forme de permis écrit que les magisters impériaux portent sur eux. Le fait qu'ils soient acceptés et formés au sein d'un Ordre suffit à satisfaire les exigences de l'Ordonnance sur la Sorcellerie. Il existe en revanche divers tatouages, marques, emblèmes et autres objets que les apprentis et les magisters d'un Ordre doivent porter pour indiquer leur appartenance. Ces indices constituent des preuves suffisantes pour les autorités civiles et religieuses de toutes les cités et villes. Les villages de campagne risquent néanmoins de ne pas reconnaître ces signes distinctifs.

Les Collèges pourvoyant à l'essentiel de leurs besoins et faisant leur propre police, il en va de leur intérêt de ne pas perdre le contact avec leurs membres et de s'assurer qu'ils restent loyaux. Ils envoient des fonds annuels au siège ou à l'annexe la plus proche de leur Ordre (10% de leurs gains, à moins d'être seigneur magister). Cet apport financier assure l'entretien des Collèges physiques, mais il couvre également les besoins quotidiens et la formation des apprentis qui y sont logés (les magisters qui résident ailleurs n'en bénéficient pas). C'est aussi ce qui permet de payer les dettes du Collège et de financer ses missions à travers l'Empire.

D'une manière générale, les membres de l'un des huit Ordres doivent informer leur organisation de leurs allées et venues, ainsi que de leurs occupations. Quand un magister se présente dans un bourg ou une ville qui abrite une guilde ou un chapitre de son Ordre (ou simplement un magister du même Collège), s'y rendre pour se faire connaître constitue une pratique appréciée et une marque de respect. On sait qu'il existe des moyens mystiques de suivre les déplacements des membres de chaque Collège, mais les secrets de l'opération restent inaccessibles aux étrangers.

Magiciens [redacted] d'autres contrées

Les lanceurs de sorts légitimes issus de Kislev ou d'autres provinces étrangères qui voyagent en territoire impérial posent problème aux autorités de l'Empire. L'Ordonnance sur la Sorcellerie ne s'applique pas aux magiciens étrangers, à l'inverse des lois régionales et religieuses. Les répurgateurs ne pouvant attraper que les individus qui révèlent leurs aptitudes magiques ou ne les contrôlent pas, ces sorciers d'autres contrées ne devraient avoir aucun problème à les contourner s'ils ont l'intelligence de ne pas user de leur magie en public.

Il faut tout de même rappeler que l'usage de la magie est interdit dans l'Empire, qui que l'on soit et d'où que l'on vienne, à moins d'être associé à l'un des Collèges ou de bénéficier d'une autorisation spéciale délivrée par les autorités religieuses et étatiques (fait rarissime). Les voisins immédiats et les alliés de l'Empire n'ont heureusement pas de tradition magique et d'arts occultes qui pourraient inquiéter l'Empire, si bien que leurs lanceurs de sorts sont généralement tolérés. C'est ainsi que les mages de glace de Kislev, malgré leur nom, sont davantage perçus comme des prêtres que des sorciers par les autorités impériales et l'opinion. Cela vaut également pour les damoiselles de Bretonnie.

Marienburg fait figure d'exception en ce sens que la cité n'est pas sujette à la loi impériale et que l'on sait que ses burgomeisters encouragent les expériences magiques dans l'enceinte de la ville. Ces essais ont apporté des résultats mitigés, allant de farces dont les burgomeisters se vantent peu, car ils ont perdu des sommes d'argent considérables sur l'affaire avant de réaliser

Si comme je l'espère vous êtes tous novices sur la voie des huit vents occultes, [illegible] bien ce que je vais vous dire et tenez-le pour [illegible]. Si, ce qui est malheureusement plus probable, beaucoup d'entre vous ont déjà goûté aux Vents occultes, ou pire, se sont [illegible] une opinion sur la question, oubliez tout ce que vous croyez savoir, car c'est là que se tapit votre inexorable destruction! [illegible] mes conseils, car je sais de quoi je parle.

J'étais autrefois comme vous, bien qu'issu des contrées du lointain sud oriental que ce bienveillant Empire connaît sous le [illegible] d'Arabie. Comme bien des érudits de mon patrie, ma connaissance des nombres et de la chimie était avancée, et mes compétences en matière de médecine et d'herboristerie étaient sans égal. Mais bien que je ne le réalisasse pas avant bien des années, [illegible] aussi doté d'une sensibilité particulière aux Vents [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] d'être un don et une malédiction se manifesta devant mes pairs et moi-même, car c'est un [illegible] que j'ai longtemps [illegible] [illegible] Je vous raconterai plutôt que peu de temps après cela, je fus abordé par l'un des magisters alchimistes de cette illustre institution qui, comme je devais l'apprendre par la suite, s'était rendu dans mon pays pour se rendre compte de lui-même des [illegible] du royaume de la nature que nos sciences avaient dévoilés et pour évaluer s'il pourrait en faire bénéficier le savoir considérable de son Ordre. Après un entretien qui se prolongea près d'un jour et d'une nuit, je décidai de l'accompagner à travers ce monde pour rejoindre la grande cité d'Altdorf, jusqu'au Collège où nous nous tenons à cet instant, pour y implorer les frères magisters de cet Ordre Doré de me donner l'occasion de prouver que j'étais digne d'être accepté comme apprenti.

Et aujourd'hui, quelque quarante rudes hivers plus tard, je suis ici pour vous enseigner les faits et les pratiques qu'il vous [illegible] accepter et auxquels vous devrez adhérer si vous espérez survivre en gardant votre raison et votre âme, et je le ferai aussi [illegible] temps que j'aurai l'honneur d'officier comme magister au service de l'auguste Empereur de cette nation qui n'est pas la [illegible] et que je pourrai éviter les flammes des Templiers de Sigmar. Je ne m'attends pas à ce que beaucoup d'entre vous [illegible]ussissent dans cette entreprise.»

Hakim al Hikmah, Seigneur Magister de l'Ordre Doré

leur méprise, a de terribles échecs lors desquels des magiciens incompétents ont provoqué flammes magiques, possessions démoniaques et même un afflux de poltergeists aussi effroyables que violents. Par ailleurs, bien que Marienburg soit généralement considérée comme la plus tolérante et cosmopolite de toutes les cités et de tous les États du Vieux Monde, on sait aussi qu'elle constitue une ruche de sectes illicites. Espions et autres agents de Bretonnie, de Tilée, d'Estalie et de l'Empire opèrent dans Marienburg et ses environs, de même que les Ordres de Magie, qui cherchent souvent à limiter l'activité des sectes et à superviser le recours maîtrisé à la magie.

Les Collèges de Magie voient d'un très mauvais œil les traditions magiques, mineures ou non, qui se pratiquent si près du foyer de leurs propres activités. On raconte qu'ils ont dépêché un grand nombre d'agents et de magisters exilés à Marienburg pour contrer discrètement les lanceurs de sorts en herbe qui voudraient s'y établir et s'assurer qu'ils ne bénéficient pas de la protection des classes commerçantes de la cité.

APPRENTISSAGE COLLÉGIAL

La plupart de ceux qui deviennent apprentis le font durant leur jeunesse, entre l'âge de dix ans et vingt ou vingt-cinq ans, et ce, pour deux raisons : d'une part on soumet les individus aux autorités collégiales dès qu'ils manifestent d'étranges pouvoirs, c'est-à-dire souvent très jeunes, et d'autre part, l'apprentissage de la magie est une tâche longue et lente. Plus tôt il est entrepris, mieux c'est. Quand un magister a un enfant, ce dernier a droit à l'un des deux traitements suivants : être envoyé au loin sans jamais connaître ses parents ou ses pouvoirs, ou bien être éduqué dans la pure tradition de l'Ordre auquel appartiennent les parents. Il est rare qu'une autre possibilité lui soit offerte.

Certains mages sans formation n'ont d'autre choix que de se faire apprentis sur le tard, sachant que les magisters en activité qui sont prêts à prendre un apprenti qui a largement dépassé les vingt-cinq ans sont plus rares, à moins que l'individu ne montre un dévouement, une loyauté ou un talent particuliers. L'essentiel des travaux soumis aux apprentis sont subalternes : recueillir les ingrédients, les rapporter et les préparer, ou retenir des exercices mentaux et des formules d'une grande complexité, sans parler des divers langages occultes et du reste. Peu d'adultes sont naturellement enclins à s'adonner à des tâches aussi dégradantes et assommantes, avec le gîte, le couvert et la promesse d'un savoir hypothétique comme seul salaire. On peut penser que les plus vieux de ces apprentis n'auront pas le courage de persévérer quand on sait que le Collège viendra souvent leur demander des comptes et leur prélèvera au moins 10% de leurs revenus pour l'essentiel de leur vie. Mais quand on réfléchit à leurs options : accepter la situation, risquer de s'autodétruire avec un sort mal contrôlé ou se faire couper la langue et être brûlés vifs par les répurgateurs, on comprend mieux pourquoi ils choisissent souvent la première.



Bien que de nombreux apprentis résident dans les bâtiments de leur Collège de Magie, chacun d'entre eux suit l'instruction d'un magister de son Ordre, qui lui est attitré et qui est à la fois son mentor et son maître. Certains éléments liés à l'histoire de l'Ordre, ses responsabilités et ses restrictions, ainsi que certaines questions au sujet de la nature de la magie et de son utilisation, sont parfois enseignés à des groupes d'apprentis sous forme de cours magistral. Mais la véritable perception de la magie et sa manipulation sont le plus souvent inculquées d'une personne à une autre, surtout au sein de Collèges comme celui d'Ambre ou de Jade, où presque tous les sorts et la théorie sont transmis par la tradition orale, les travaux pratiques et l'empirisme.

La plupart des magisters ne prennent pas plus de deux apprentis sous leur aile au cours de leur vie, mais certains s'établissent à jamais au sein d'un Collège pour se consacrer pleinement à l'enseignement des arts occultes. La plupart des régions rurales de l'Empire ne bénéficient pas des services de plus d'un magister, qui rechignera donc souvent à prendre le moindre apprenti.

Mais quand un magister se retrouve en face d'un individu aux talents indéniables, il est de son devoir de le prendre dans son giron, qu'il le veuille ou non. Il lui faut alors enseigner à ce nouvel apprenti ce qu'il a lui-même appris de son propre maître. Mais avant que ne débute toute l'opération d'apprentissage, le magister en puissance doit prouver qu'il est digne d'apprendre les secrets des arts occultes.

Découverte de talents et candidature

n existe pas de moyen convenu d aborder les Colleges de Magie quand on souhaite devenir apprenti, car la plupart ont une approche différente de cette affaire Il existe en revanche certains accords internes sur la maniere de prospecter pour de nouvelles recrues et de traiter leur candidature, qui sont communs a tous les sorciers. Les apprentis potentiels rentrent dans trois categories: ceux qui posent volontairement leur candidature aupres d un College, ceux que decouvre un magister collegial existant ou un compagnon sorcier et qu il force à se proposer, et ceux qui se retrouvent a postuler sous la pression d une autre autorité ou d un autre organisme

Les regles qui ont permis aux Colleges de Magie d exister stipulaient bien que tout apprenti avancé (compagnon sorcier) ou initié accompli (magister) devait enqueter à la moindre rumeur d usage autodidacte et non autorisé de la magie Tous les magisters collegiaux ont ainsi pour devoir d honneur de se pencher sur le cas des personnes soupçonnees de recourir a la magie ou de pratiquer quelque art occulte, sciemment ou non, dès lors qu'elles ne sont pas associees à l'un des Ordres Il revient aux magisters d'évaluer leurs aptitudes physiques, psychologiques et spirituelles pour vérifier si elles sont dignes d integrer l un des Colleges de Magie. Si les sujets apparaissent comme sains d'esprit et que la magie noire ne les a pas irremediablement contamines, le magister ou le compagnon doit les escorter jusqu aux plus proches locaux collegiaux. S il n en a pas la possibilité immediate, il peut prendre le sorcier en herbe sous sa coupe en attendant ou, en dernier ressort renseigner le plus proche chapitre de repurgateurs sur l'existence de l'individu, ce que le magister ne fera s il peut l eviter

Naturellement, si le sorcier sans formation que decouvre le magister collegial est un dangereux envouteur ou thaumaturge, il convient alors de maitriser ou d eliminer la menace presentee par tous les moyens necessaires

Choix du Collège

En general, les candidats se sentiront davantage attirés par le College qui correspond le plus a leur caractere et leur don, ce qui se révèlera toujours comme le bon choix, du moins chez les personnes qui sont deja sensibles aux Vents de Magie, et inévitablement manipulees par ces energies d une certaine maniere Une tendance à la passion, au dynamisme et à la fougue aura toutes les chances d attirer le Vent rouge, plus que tout autre, vers la personne aethyriquement perceptive. Mais il est egalement possible qu une surexposition a ce Vent rende la personne passionnee vive et impetueuse, si bien qu il n est pas toujours facile de decider entre la poule et l œuf, si tant est que cela ait la moindre importance

Les traits de personnalité qui permettent aux magisters de juger vers quel College doit être orienté un candidat sont plus facilement decelables dans la jeunesse Quand un individu sensible à l'Aethyr prend de l'age et qu il commence a manipuler les Vents de Magie de maniere subconsciente il devient plus delicat de trancher sur la question du domaine de magie le plus adapte à ses aptitudes. Ceci est du au fait que tous les sorciers sans formation ont tendance a employer une mixture de Vents de Magie, ce qui les expose aux diverses humeurs et affinités de ces énergies, et les rend souvent plus inconstants et quelque peu lunatiques

Quand un magister se retrouve confronté à une jeune personne magiquement sensible et non corrompue, mais qui n apparait pas comme parfaitement adaptee à son propre Ordre, il est tenu par la loi impériale, et par le serment qu il a prête, d'orienter (ou de trainer) l'individu vers un representant du College qui lui parait le plus approprié, accompagne d une lettre de recommandation si necessaire

Une fois acceptes par un magister, les individus prometteurs atteignent le premier niveau d instruction, ce qui en fait des apprentis. A partir de la, on attend du disciple ou de sa famille qu ils offrent une compensation substantielle au College pour les frais occasionnes pendant son éducation auprès de son mentor Si ni l'apprenti ni la famille n'ont de veritables moyens financiers, ils sont censes donner tout ce qu ils peuvent au College davantage pour prouver leur soumission totale que pour la valeur des quelques pieces que pourront grappiller le disciple ou ses parents. Ceux qui ne peuvent assurer les moindres frais sont traites comme des serviteurs a titre gracieux, par le College ou le mentor, pour lequel ils devront cuisiner faire le menage, les courses et toute autre tache dont personne ne veut, ce qui leur impose une charge de travail éreintant supplementaire par rapport aux apprentis issus de milieux plus favorises

En outre, tout apprenti est tenu de jurer une fidelité absolue et irrevocable à la loi du pays, a tous les dieux et de vouer sa propre âme immortelle à son nouveau College son Ordre et son mentor On raconte que ces serments ne sont pas que des mots et qu ils lient veritablement l'apprenti à son maitre par voie surnaturelle Quand on connait la nature des Ordres de Magie on peut penser qu il y a là une grande part de verite

Niveaux d'apprentissage et de maîtrise

Bien que certains Colleges reconnaissent des étapes d expertise propres a leur Ordre (l Ordre Lumineux ayant le plus de particularites en la matière), certains niveaux s'appliquent à tous les sorciers

En voici la liste, accompagnee de divers synonymes, le cas echeant

Apprenti sorcier

On retrouve dans cette categorie tous les niveaux initiatiques du miserable apprenti qui récure les sols a ceux qui sont sur le point d être autorises à lancer des sorts. Ces individus sont en phase d'apprentissage de leur art, c'est pourquoi ils n ont pas encore choisi leur Ordre Les apprentis sorciers sont egalement appelés tâcherons, apprentis, apprentis superieurs, novices, disciples ou simplement « He, toi la-bas ! »



Compagnon sorcier

Ces jeunes sorciers viennent juste d'être initiés par l'Ordre de magie qu'ils ont choisi. Bien qu'ils apprennent les rudiments des sciences occultes, il leur manque encore l'expérience et la compétence nécessaires pour lancer ces sorts sans danger. Les compagnons sorciers sont également appelés compagnons, compagnons apprentis, aspirants, scribouillards ou juste « mon garçon » ou « jeune fille ». **

Maître sorcier

Ces sorciers ont appris à maîtriser les bases et savent lancer la plupart des sorts de leur domaine de prédilection, sinon tous. Les maîtres sorciers sont également appelés magisters ou « monsieur ». ***

Seigneur sorcier

Les plus compétents et instruits des sorciers sont les seigneurs sorciers. On les appelle généralement seigneurs, seigneurs magisters ou maîtres.

FEMMES ET COLLÈGES DE MAGIE

Bien qu'il n'existe aucune loi stipulant que les femmes ne sont pas admises dans les Collèges, et donc au sein des Ordres de Magie, on ne peut nier que le fait est plutôt rare. Les érudits à qui l'on pose la question répondent que cela doit être la conséquence du fait que les paysans et autres rustauds sont plus prompts à faire brûler les individus qui montrent une aptitude aethyrique lorsqu'il s'agit de femmes. D'autres prétendent que le sexe faible n'a pas la sensibilité nécessaire pour modeler la magie ou la concentration suffisante pour acquérir les langages, les compétences et les connaissances demandées pour lancer les sorts. Si la première raison invoquée est loin d'être dénuée de sens, il n'en va pas de même pour la seconde. Le talent aethyrique ne fait aucune différence entre les sexes, à tel point que l'Ordre Flamboyant a prédit depuis longtemps l'arrivée de sorcières de combat sans égal, qui suscitent son impatience.

Les femmes semblent être attirées par certains types de magie plutôt que d'autres, en particulier les Ordres de Jade et d'Ambre, même si l'on ne peut en tirer une règle absolue. D'une manière générale, les Collèges n'ont rien de prévu pour accueillir des femmes dans leurs locaux, c'est pourquoi les quelques apprenties sont souvent logées dans les pièces oubliées ou les plus éloignées des dortoirs, que l'on a aménagées à la hâte. Les femmes qui sont admises dans un Collège étant souvent issues de familles nobles ou fortunées (qui peuvent assurer les frais mais pas faire face au scandale), elles ne sont les cibles d'aucune forme de mépris, mais plutôt d'une méfiance embarrassée. La plupart des gens qui gravitent à travers le Collège s'efforcent d'ignorer le sexe de l'apprentie, dans l'espoir qu'une domestique ou une surveillante se chargera des questions délicates liées à la taille des vêtements, aux remèdes et autres « soucis féminins ».

Il est également intéressant de noter que plusieurs Collèges disposent d'intendantes particulièrement redoutables à la tête des questions domestiques. Si elles ne bénéficient d'aucun pouvoir magique, leur capacité à manipuler les seigneurs sorciers, faire disparaître les taches et nourrir de véritables armées de lanceurs de sorts plus que difficiles frise le surnaturel.

Magister patriarche

Ces sorciers ne sont autres que les dirigeants de leur Ordre. Il n'existe qu'un magister patriarche par Ordre. Ils sont sélectionnés parmi les meilleurs seigneurs sorciers de leur Ordre, si bien qu'il n'existe pas de carrière correspondante.

* En raison du fort taux d'échec chez les apprentis, la plupart des instructeurs et du personnel des Collèges ne prennent pas la peine d'apprendre leur nom, préférant se contenter de gestes, de cris et de termes génériques pour attirer leur attention.

** Quand un individu atteint le rang de compagnon sorcier, la plupart des personnes qui ont affaire à lui de façon quotidienne font au moins l'effort d'apprendre son nom de famille. Un compagnon doit donc s'attendre à être appelé par son patronyme jusqu'à obtenir le titre de magister (entreprendre la carrière de Maître sorcier). Même à ce stade, certains de ses supérieurs les plus âgés persisteront dans cette habitude.

*** Selon leur tempérament et leur Ordre, la plupart des maîtres sorciers prennent l'habitude de s'appeler par leur prénom entre sorciers de même rang et attendent des titres plus respectueux, comme « monsieur », de la part de leurs subordonnés.

La vie d'un apprenti

Les apprentis de tout bord mènent une vie de labeur agrémentée de quelques bribes de savoir. L'existence des apprentis sorciers est encore plus rude, car elle se passe souvent dans une grande solitude. Alors que les apprentis d'autres professions ont la possibilité de frayer avec des gens de leur âge, les apprentis sorciers sont tenus d'étudier et de travailler si dur qu'ils n'ont souvent pour seule compagnie que celle de leur maître.

Ceci est aussi vrai pour ceux qui étudient dans l'un des Collèges de Magie d'Altdorf. Quand ils ne suivent pas les cours, servent directement leur mentor ou se penchent avec lui sur quelque sort ou formule, les apprentis sont censés étudier seuls dans l'une des immenses bibliothèques du Collège ou nettoyer et préparer des ingrédients. Dans tous les Collèges, qu'il s'agisse des grands bâtiments d'Altdorf ou des grottes secrètes des collines d'Ambre, au nord-est de la cité, la discipline est absolue et la loyauté exigée et inculquée par les Ordres inconditionnelle.

Le premier souci de l'apprenti consiste à parfaire sa capacité de perception, puis d'appréhension, des Vents de Magie. À cet effet, et indépendamment de la manière innée dont ils ont pu jusqu'ici les percevoir, les apprentis sont toujours formés dès le départ à savoir visualiser les Vents selon leurs couleurs distinctes. C'est par ce moyen qu'ils pourront contrôler et manipuler régulièrement et efficacement ces énergies en accord avec la tradition éprouvée de la magie collégiale.

Lors des premiers stades de l'apprentissage, le disciple ne sera pas autorisé à lancer de sort sans la présence et la permission de son mentor. Ceux qui enfreignent ces règles seront



sévèrement punis (mais jamais renvoyés), à moins que le sort ait été lancé dans l'urgence désespérée, auquel cas le châtiment se montrera plus clément. Le danger est bien entendu limité, étant donné que ces novices n'ont pas l'expérience qui leur permettrait d'user d'une magie autre que commune. S'ils ont la moindre chance de progresser dans leur art sans sombrer dans la folie, voire pire, les troubles que pourrait causer un groupe de jeunes aethyriquement sensibles qui auraient connaissance de quelques sorts communs ou mineurs pourraient s'avérer dévastateurs. Voir leurs apprentis errer dans les rues d'Altdorf pour verrouiller magiquement les portes des bâtiments publics et endormir les gardes de la ville pendant leur service est bien la dernière chose que recherchent les Collèges. En dehors des dégâts que pourraient causer ces espiègleries, les apprentis risqueraient fort de se faire lyncher par la foule effrayée ou des répurgateurs passant par là. Il pourrait même arriver pire : que ces sorts lancés en dépit du bon sens attirent quelque chose de bien plus dangereux et terrible que ce que pourraient imaginer les apprentis et leurs victimes. C'est pourquoi les magisters impériaux tiennent la bride haute à leurs apprentis et s'assurent que la notion de temps libre se limite bien à un concept dans leur cas.

Fugueurs

Une fois qu'il est accepté au sein d'un Ordre et qu'il a prêté serment de fidélité et d'allégeance, l'apprenti est légalement et spirituellement lié à son mentor. Bien que le magister ne puisse pas toujours savoir ce que ressent et fait son apprenti, il a à tout moment connaissance de sa position dans un certain rayon. Pour certains magisters, cette portée ne dépasse pas quelques centaines de mètres, mais pour les plus anciens et puissants d'entre eux le rayon peut atteindre plusieurs kilomètres. Cela signifie qu'il est pratiquement impossible pour un apprenti de se déplacer dans les parages de son mentor sans que ce dernier puisse suivre ses mouvements. Il lui est donc très difficile de fuir son maître, même s'il peut trouver quelques instants, entre ses études interminables et ses besognes harassantes, pour songer à l'idée.

Les apprentis sont par ailleurs informés du fait que s'ils parviennent à s'enfuir, leur nom, leur description et l'adresse de leur famille seront donnés aux chasseurs de sorcières. Et les répurgateurs se montreront bien moins indulgents que le maître de l'apprenti.

C'est ainsi que très rares sont les apprentis qui arrivent à se soustraire à leurs études, ou envisagent même la question. Et même les élèves les plus bourrus et récalcitrants, qui sont nombreux, finissent par comprendre, après leur troisième ou quatrième tentative avortée et les punitions qui s'ensuivent, ou après avoir vu l'un de leurs camarades capturé et brûlé vif par les répurgateurs, qu'il vaut mieux baisser la tête et étudier pour que se présente plus vite le jour où ils seront libérés de la laisse leur mentor.

Apprentis à perpétuité

Les disciples qui ne montrent pas les aptitudes ou la force d'âme ou d'esprit pour devenir de véritables sorciers, mais qui restent trop dangereux pour être autorisés à retrouver la vie qu'ils menaient avant de rejoindre le Collège, sont tenus de rester au sein de l'Ordre en tant qu'apprentis. Ces individus ne pourront jamais maîtriser plus de quelques sorts de moindre rang, mais s'ils servent suffisamment longtemps et loyalement leur Collège, ils pourront avoir la chance d'être en quelque sorte considérés comme des apprentis à perpétuité et jouir d'une liberté que les Collèges n'accordent pas aux apprentis plus récents et moins fiables. Les plus compétents, anciens et loyaux de ces apprentis seront de plus en plus sollicités jusqu'à ce qu'ils se montrent assez efficaces et dignes de confiance pour recevoir les privilèges des apprentis à temps complet. Ils peuvent même dans certains cas bénéficier de libertés encore plus grandes si leur service irréprochable s'est étalé sur plus de dix ans.

Les éternels apprentis constituent l'essentiel du personnel qui œuvre pour les Collèges de Magie, les Ordres et les magisters qui en sont membres. Ce sont les gardes, les serviteurs et les secrétaires des magisters, assumant une bonne partie des tâches normalement assurées par les apprentis, mais avec un degré supérieur de responsabilité et des conditions moins contraignantes. Pour ceux dont le milieu d'origine est particulièrement misérable, cette existence ne paraît pas si horrible. Ils apprennent à contrôler leur modeste sensibilité magique, ne risquant donc pas d'être ennuyés par les poltergeists et aberrations du même type, sont nourris trois fois par jour, se voient confier un endroit propre où dormir et ont la chance de pouvoir recevoir une instruction académique.

Les apprentis à perpétuité dont l'éducation est supérieure ou le milieu d'origine plus aisé sont souvent employés comme agents de leur Collège à travers l'Empire. Ils recourent alors à leurs aptitudes magiques limitées pour détecter les apprentis potentiels et les recruter pour le compte du Collège. Qu'ils soient munis de documents attestant de leur qualité de représentants d'un Collège ou qu'ils se fassent passer pour de simples citoyens, les apprentis perpétuels peuvent voyager dans tout l'Empire et au-delà, libérés des obligations des compagnons et des sorciers à part entière. Ils font généralement office d'agents et d'informateurs pour leur Collège et l'on peut les retrouver dans à peu près n'importe quelle profession. Certains d'entre eux gèrent des sortes de refuges pour les magisters de leur Ordre, d'autres s'occupent des bibliothèques, ou des locaux d'une guilde ou du Collège. Certains compagnons sorciers des Ordres de Magie reçoivent des informations détaillées sur le réseau de fidèles apprentis à perpétuité que l'on trouve à travers l'Empire et qui peuvent les héberger si nécessaire.

Ceux dont la sensibilité magique est vraiment minime et qui souhaitent se débarrasser de leurs visions demandent parfois à être équipés d'anneaux ou de bracelets de plomb, ou d'autres babioles capables de faire taire leur maigre talent, ce qui leur permet de réintégrer le monde civil sans que personne ne suspecte leur réel employeur ou leur allégeance. Cette pratique reste tout de même rare.

Il est arrivé plusieurs fois qu'un jeune compagnon égaré dans une ville lointaine sans un sou en poche se soit vu offrir le gîte et le couvert par un étranger qui semblait en savoir plus sur lui que l'on aurait pu le prévoir. Ces âmes charitables ne sont généralement autres que d'éternels apprentis de l'Ordre du compagnon et présentent un visage accueillant dans un



monde par ailleurs très méfiant, quand il n'est pas ouvertement haineux, à l'égard de ceux qui pratiquent la magie.

Les éternels apprentis sont souvent peu appréciés des répurgateurs, qui ne les ménagent pas, car si les Ordres de Magie se démènent pour protéger ces agents, les garanties qu'ils leur offrent sont loin d'égaler la protection tous risques dont jouissent les magisters.

L'Empire renferme bien plus d'apprentis perpétuels que de magisters à part entière, car la grande majorité des personnes qui présentent une quelconque aptitude magique ne sont pas assez douées pour grimper dans la hiérarchie. Leur nombre exact n'est cependant connu que des magisters les plus influents de chaque Ordre.

LES CARRIERES DES COMPAGNONS

Pour rester en accord avec ce portrait des Collèges impériaux, les MJ peuvent décider que tout PJ Compagnon sorcier est en mesure de choisir une autre carrière non magique, mais qu'il demeurera dans ce cas à jamais un compagnon lié à son Ordre sur la voie qui pourra en faire un magister à part entière. Il pourra alors reprendre plus tard le cours de sa carrière de sorcier, même si cette possibilité ne fait pas partie des débouchés liés à sa carrière du moment.

Apprentis supérieurs

Les apprentis dont la qualité et l'assiduité des études se montrent suffisantes finissent par accéder aux secrets plus intimes de la magie et deviennent apprentis supérieurs (ce qui correspond à la carrière d'Apprenti sorcier). Ils se montrent à ce point prometteurs et dévoués envers leur Ordre et leurs études qu'on les autorise à sillonner l'Empire en mission pour leur maître. C'est là que réside le premier tournant dans la relation entre l'apprenti et le mentor, qui représente la reconnaissance véritable du disciple en tant que protégé de confiance du magister confirmé. Armés d'une autorisation écrite par leur maître, ces apprentis sont relativement libres de leurs mouvements, en particulier si le magister estime que son voyage peut se montrer bénéfique et présente une chance d'apporter quelque chose d'intéressant. Mais ces périples ne se font pas sans un minimum de surveillance, car on sait que les maîtres ont l'habitude de suivre leur apprenti, que ce soit ouvertement ou en gardant une certaine distance.

Les apprentis supérieurs qui ne montrent pas les compétences ou l'aptitude pour progresser suffisamment dans leurs études au point de devenir magisters reçoivent parfois un statut proche de celui des apprentis perpétuels et entreprennent de nouvelles carrières. Cependant, ils ne bénéficient alors plus de la protection officielle de leur Ordre (comme c'est le cas des apprentis perpétuels), mais restent tenus de le servir du mieux possible.

Compagnons sorciers



Tous les magisters savent que le savoir occulte n'est rien sans l'expérience du vaste monde et sa connaissance. C'est la raison pour laquelle les apprentis qui sont jugés suffisamment confirmés et dignes de confiance par leur maître doivent le quitter ou abandonner quelque temps le Collège de leurs études pour arpenter le monde pendant plusieurs années, période au cours de laquelle ils ne sont pas autorisés à se rapprocher à moins de 50 lieues de leur maître ou des locaux du Collège. Cette phase d'errances est appelée le « compagnonnage » et l'on se réfère alors à l'apprenti du magister sous le titre de compagnon sorcier. Nul apprenti d'un âge sensiblement inférieur à la trentaine n'a jamais été autorisé à entreprendre son compagnonnage si l'on en croit les registres des Collèges.

Seuls les apprentis qui démontrent un talent ou un dévouement exceptionnel, aussi bien dans les études qu'au service de leur Ordre, ont la possibilité d'être désignés par ce qui constitue le type de magisters collégiaux le plus courant de l'Empire : le compagnon. On donne généralement un petit pécule aux compagnons sorciers et parfois le nom et l'adresse de divers magisters et apprentis perpétuels de leur Ordre qui résident dans les contrées lointaines du Vieux Monde, qu'ils peuvent aller rencontrer dans l'espoir d'apprendre quelques sorts communs et mineurs de plus.

Pendant cette période de périples, le compagnon doit subvenir à ses propres besoins. Il est porteur d'une lettre signée de son maître, indiquant le nom du compagnon, le nom et l'adresse de son maître, et l'Ordre auquel est affilié ce

traîner. Il y a également de fortes chances pour que le compagnon présente une marque, un tatouage ou un objet dont seuls peuvent être dotés les apprentis supérieurs et les magisters de son Ordre. Le compagnon qui recourt à la magie, même s'il dispose des documents et d'autres indices signifiant son statut et son identité, risquera fort d'attirer l'attention de répurgateurs qui considèrent comme un devoir de tourmenter les magisters en herbe. Il ne faut pas oublier que le maître du compagnon sera châtié pour les transgressions de son protégé. C'est pourquoi les apprentis qui sont acceptés en tant que compagnons de leur Ordre sans avoir acquis la totale confiance de leur maître ne sont pas légion.

Durant cette phase de compagnonnage, certains apprentis prennent goût à l'aventure. Si cela forge indéniablement le caractère, nombreux sont les maîtres qui désapprouvent ces occupations dangereuses et souvent peu discrètes. Si leur poulain a envie de sensations fortes, il ferait mieux de demander à être commissionné dans l'un des régiments de l'Empire ou dans un chapitre de chevaliers, ce qui sied davantage à la carrière de magister impérial. Cette approche est particulièrement vraie chez les pyromanciens de l'Ordre Flamboyant.

Mais il existe toujours des magisters pour encourager leurs élèves à entreprendre de périlleux voyages au-delà des limites de l'autorité de l'Empire, en particulier au sein des Ordres Gris, Lumineux, de Jade et d'Ambre. Mais pour les compagnons qui vont chercher la sagesse en pleine nature sauvage, explorer des ruines oubliées ou chasser des bandes de dangereux hors-la-loi ou mutants, le bon côté des choses est que loin de toute civilisation, ils pourront s'entraîner à lancer des sorts sans avoir à s'inquiéter du souffle chaud des répurgateurs dans leur cou ou de groupes de paysans effrayés qui voudront les lyncher. Il leur faudra malgré tout veiller à ne pas faire n'importe quoi, car les terreurs du royaume des démons ne sont jamais très loin de celui qui recourt à la magie. Le Chaos attend patiemment l'occasion de se repaître des esprits et des âmes de magisters en puissance un peu trop sûrs d'eux.

Le fait que le compagnon gagne et amasse autant d'argent que possible est également un aspect important de ce voyage initiatique. Ces économies vont s'avérer nécessaires, car avant de pouvoir être promu magister de son Ordre, il lui faudra probablement débourser pour être de nouveau accepté dans le Collège où auront lieu son ultime formation et son acceptation à part entière au sein de l'Ordre. Ce droit de « réentrée » n'est pas donné et l'on sait que les Collèges ont la fâcheuse habitude d'en adapter le montant à la tête du client. Les compagnons qui ne sont pas perçus comme prêts ou véritablement dignes d'être acceptés comme magisters verront ces frais grimper de manière astronomique, ce qui obligera l'intéressé à prolonger son périple. En revanche, un compagnon au talent, à la maturité et la sagesse indéniables pourra réintégrer le giron de son Collège pour le prix qu'il pourra offrir, c'est-à-dire en se débarrassant de tout ce qu'il possède, y compris les objets rares qu'il aura découverts pendant ses pérégrinations. Certains magisters de haut rang pourront éventuellement rendre au compagnon les objets les plus personnels ou exceptionnels, une fois que l'Ordre l'aura véritablement accepté, mais rien ne les y oblige.

Il y a peu de chances pour qu'un compagnon songe à déserter son Ordre, car ceux qui sont susceptibles de fomenter de tels doutes et incertitudes quant à leur vocation ne sont généralement pas envoyés en compagnonnage, quel que soit leur talent. Les compagnons se conduisent pour l'essentiel comme des magisters de leur Ordre et de dignes représentants de leur Collège. Rares sont les personnes qui n'appartiennent pas à ces Ordres et qui se montrent capables de faire la différence entre un compagnon et un véritable magister. Les compagnons seront d'ailleurs bien souvent désignés comme magisters par ceux qui en savent suffisamment pour connaître le titre des sorciers reconnus par l'Empire, mais pas assez pour noter leur relatif manque d'expérience.

Quand le compagnon rentre de son voyage, son mentor peut décider de le renvoyer à l'autre bout du Vieux Monde, aussi longtemps qu'il aura l'impression que son élève a encore à apprendre. Le maître attend généralement un signe montrant que son disciple subit les premières altérations de la magie de son domaine, qui sont les symptômes du réel dévouement et de la maîtrise. C'est ainsi que la période d'étude du compagnon est d'une durée totalement indéterminée.

Devenir magister

À la fin de ses périples, qui reste à l'entière discrétion de son maître, le compagnon sorcier retourne à ses études auprès de son mentor. C'est au cours de cette période que le maître évalue le niveau de maîtrise et de contrôle occultes de son apprenti, et vérifie également qu'il n'est souillé d'aucune manière par la magie noire. C'est une longue opération, mais dès que le maître se montre satisfait de la pureté et des aptitudes de son poulain, le compagnon est censé se rendre, parfois seul, parfois avec son mentor, au Collège d'origine du maître (sauf s'ils s'y trouvent déjà) pour y étudier les secrets les mieux gardés et les aspects les plus dangereux de la magie de l'Ordre. Le Collège constitue également le seul endroit où un apprenti peut être intronisé comme véritable magister et recevoir les droits, les privilèges et les devoirs de son Ordre.

S'ils ne sont pas accompagnés, les compagnons sorciers se présentent au Collège avec une lettre de recommandation et le rapport complet de leur maître. Ils seront alors longuement interrogés par le magister de plus haut rang présent. Une fois que son interlocuteur est satisfait, le compagnon a droit à une couchette du dortoir, voire à sa propre cellule, et il peut entamer l'étude avancée du savoir de son Ordre. La durée de cette phase dépend entièrement du compagnon. Une fois

LES CARRIÈRES DES MAGISTERS

Comme c'est le cas pour les Compagnons sorciers, les PJ magisters (Maîtres sorciers) ne peuvent interrompre cette carrière pour en entreprendre une autre. Ils peuvent acquérir d'autres carrières, mais ils restent des magisters et rien ne leur est plus facile que s'ils étaient restés des magisters dévoués. Ils demeurent également liés à leur Ordre et à l'Ordonnance sur la Sorcellerie. Ainsi, quand un magister choisit de devenir Érudit ou Explorateur, il est en fait érudit magistral ou magister explorateur, et il garde la possibilité de reprendre sa progression au sein de l'Ordre en adoptant la carrière de seigneur magister (Seigneur sorcier).

qu'il se sent prêt, il peut demander à être évalué en vue de son admission en tant que magister de l'Ordre.

Si sa requête est retenue, les aptitudes occultes du compagnon vont être mises à l'épreuve comme elles ne l'ont jamais été. La clarté de sa perception aethyrique sera éprouvée, ainsi que son contrôle, sa vitesse et sa capacité à canaliser le type de magie propre à son Ordre. Puis sa maîtrise magique sera soumise à une série d'épreuves, qui vont de tâches relativement faciles à un duel entre un magister examinateur et lui-même. Il ne s'agit pas d'un duel à mort, et il n'est pas nécessaire que le compagnon l'emporte, même si une telle prouesse lui assurerait une grande estime. Tout ce que doit faire le compagnon se limite à affronter son adversaire de son mieux, avec détermination, savoir-faire et la volonté de gagner.

Les Collèges font bien attention de ne pas admettre n'importe qui au sein de l'Ordre, et n'hésitent pas à rejeter tous ceux qui ne font pas preuve de l'excellence exigée. Après un tel échec, le compagnon doit retourner à ses études de bonne grâce jusqu'à ce qu'il s'estime prêt à tenter à nouveau l'épreuve. Ce scénario n'est pas très courant, car ceux qui ont la qualité pour avoir enduré la formation jusque-là, sans sombrer dans la folie ou succomber à la corruption, sont forcément très puissants.

Il est intéressant de noter que dans le cas des magisters humains, plus longue est la période pendant laquelle ils se consacrent au Vent de Magie qui définit leur Ordre et le manipulent, moins ils sont capables de puiser dans les autres Vents. Ainsi, bien qu'un magister soit toujours parfaitement en mesure de distinguer toutes les couleurs de la magie (sachant que celle de son propre domaine lui paraîtra toujours plus vive et dynamique que les autres), il ne pourra saisir que le ton ou le Vent avec lequel s'est physiquement harmonisé son être. Quand un compagnon est enfin intronisé comme véritable magister, cette transformation aura déjà eu un effet profond, si bien qu'il restera incapable d'employer d'autres flux magiques même s'il le voulait. C'est peut-être également pour cette raison qu'avec le temps, les magisters commencent à présenter les attributs du Vent qu'ils manipulent. Les pyromanciens de l'Ordre Flamboyant se montrent ainsi encore plus passionnés et impatients, et les magisters de l'Ordre d'Ambre coupent pratiquement tout contact avec le reste de l'humanité, se sentant bien mieux dans la nature.

Ces éléments peuvent peut-être expliquer pourquoi tant de magisters déchus se sont tournés vers le Chaos ou la démonologie, car il leur est probablement nécessaire de bénéficier d'une assistance divine ou démoniaque pour pouvoir véritablement saisir d'autres fibres de magie que celles de leur propre Ordre. Peut-être existe-t-il quelques magisters qui n'ont jamais perdu la capacité de manipuler d'autres Vents de Magie, mais ils sont alors assurément rarissimes.

Les archives concernant tous les apprentis, compagnons sorciers et magisters à part entière de l'Ordre sont conservées dans chaque Collège. Elles sont tenues à la disposition du magister patriarche concerné et de l'Empereur en personne, mais aussi, théoriquement, du grand théogoniste. Il est cependant rare qu'un tel examen intervienne, car les magisters impériaux n'ont pas l'habitude de se tourner vers la clandestinité ou, du moins, est-ce ce que les Collèges veulent laisser penser. Quand l'une de ses autorités demande à consulter ces archives, il s'agit généralement du grand théogoniste, bien que cela se soit très peu produit avec Volkmar, le dernier dignitaire. Néanmoins, ces requêtes ont presque toujours un but politique et aboutissent rarement. Ainsi vont les affaires et querelles de la cour impériale.

Quand un compagnon sorcier devient magister, il est arrivé au terme de sa formation et n'est plus considéré comme lié à son maître.

Seigneurs magisters

Les seigneurs magisters des Ordres de Magie sont des individus particulièrement puissants au sein de l'Empire. Il est très peu courant qu'un magister atteigne ce niveau de maîtrise, et ceux qui réalisent cette prouesse sont traités à juste titre avec le respect et la crainte qu'inspirent les nobles de plus haut rang. Ce n'est pas pour rien que les seigneurs magisters sont parfois appelés « princes de la magie ».

Ces sorciers sont pour bien des raisons les symboles vivants de leur domaine de magie. Ils ne perçoivent plus le monde comme les autres. Leur existence et leur âme sont consacrées aux Vents de Magie qu'ils étudient, dont ils incarnent les énergies, avec leur corps, leurs paroles et leurs actes. Le monde qui les entoure est animé des couleurs de la magie, qui leur apparaissent plus clairement que les teintes et nuances que perçoit le commun des mortels. Les traits physiques du seigneur magister finissent même par être altérés par le Vent qui le caresse depuis si longtemps. C'est ainsi que les seigneurs de l'Ordre Lumineux présentent une peau d'un blanc immaculé, ainsi qu'une chevelure et des yeux dont émane une très légère lueur.

Les seigneurs magisters ont pour mission de préserver la pureté de leur Ordre et de s'évertuer à déceler les pratiques divergentes de la magie et la corruption, en plus, bien entendu, de contribuer de tout leur cœur aux desseins de leur Ordre. Ils restent soumis à l'Ordonnance Impériale sur la Sorcellerie et sont tenus de servir au sein de l'armée impériale si aucun magister de moindre rang n'est disponible, si un accord spécifique les y astreint ou si le patriarche de leur Ordre ou le patriarche suprême leur intime de le faire. Bien entendu, les seigneurs magisters de certains Ordres iront plus volontiers rejoindre les militaires de l'Empire que d'autres, comme c'est le cas des pyromanciens de l'Ordre Flamboyant.

Ces grands sorciers sont souvent désignés à la tête des divers chapitres et guildes qui appartiennent à l'Ordre, à l'instar du seigneur magister Heinz Meissner, maître de la Vieille bibliothèque de l'Ordre Blanc.

QUAND LA MAGIE NE TOURNE PAS ROND

Un sort peut donner des résultats inattendus et indésirables pour de nombreuses raisons, mais il existe tout de même des symptômes relativement récurrents. Il est des choses du cosmos que la magie peut libérer mais aussi des recoins les plus profonds et sombres de l'âme et de l'esprit. Les Vents peuvent ainsi donner forme à tout ce qui se tapit dans le cœur et la tête des hommes, leurs rêves, comme leurs cauchemars. Malheureusement, quand un sort échappe au contrôle ou quand il est marqué par la magie noire, une fenêtre peut s'ouvrir sur l'horreur du subconscient du mage, et les affres qui s'y cachent peuvent prendre une tournure matérielle.

Qui peut dire si ces choses sont de véritables démons ou les manifestations des peurs que renferme la psyché du lanceur de sorts et qui ont modelées les légendes et les rumeurs? Ces deux concepts sont-ils d'ailleurs si différents? Certains des prédateurs de mages les plus redoutables sont connus à travers le Vieux Monde et présentent de troublantes ressemblances avec des créatures qui sont décrites par les sombres savoirs des dieux démons. Quoi qu'il en soit, celui qui les rencontre se soucie rarement de ces considérations.

Les Molosses d'airain

Les Sombres, les Molosses de la Furie, les Chiens de Forge

On dit que ces chasseurs invisibles sont d'énormes chiens de guerre noir de suie aux flancs d'airain et aux crocs d'acier. Ces créatures pénètrent dans le monde des mortels par les flammes, pour traquer celui qui les a convoquées, leur souffle ardent flétrissant tout sur leur passage. L'odeur de soufre, de chair grillée, de suie et de métal chaud trahit leur présence.

Attirés par : la pyromancie et les sorts destructeurs.

Le Serpent omniscient

La Vipère de la sagesse, le Tentateur, l'Épineux

Artistes enfiévrés et génies aliénés ont tenté de décrire la beauté des écailles du Serpent, ses pointes d'ivoire ou la profondeur de son œil terrible, mais aucun n'y est parvenu. Le grand ver blanc pénètre dans ce monde par le biais des miroirs et des bassins d'eau calme, se faufilant derrière sa victime avec une vitesse et une grâce surnaturelles. Ceux qui ont attiré son attention aperçoivent parfois le reflet du serpent, juste avant qu'il ne les engloutisse. Le bris de miroirs et le crissement de ses écailles à pointes sont les signes avant-coureurs de l'arrivée du Serpent.

Attiré par : la magie Blanche (de Lumière), la magie brune (d'Ambre), la magie de l'Ombre et les sorts d'illusion.

Les Servantes

Les Vierges Balafrées, les Malefemmes

Connues pour être les âmes de sorcières brûlées sur l'échafaud, les terribles Servantes ne sont vues que par leurs victimes. Jaillissant de l'encadrement de portes, de fenêtres ou de portails, ces formes aveugles et emplumées renflent la peur de leurs proies, odeur qui les enivre, et attaquent sans la moindre pitié. Des ongles de fer noir sont parfois retrouvés dans la chair des victimes, une fois le meurtre commis. Le battement d'ailes et le grattement de leurs serres annoncent leur arrivée.

Attirées par : la magie Dorée, la magie Céleste et les sorts de transmutation ou agissant sur le hasard.

Les Vermiacres

Les Mangechairs, la Vermine du sorcier

Un sorcier mal inspiré peut faire surgir les Vermiacres s'il recourt à sa magie à proximité de chair morte, par laquelle les asticots boursouflés émergent alors, se tortillant mécaniquement et infailliblement vers leur victime à une vitesse terrifiante. N'ayant aucune substance palpable, ils peuvent se mouvoir à travers toute matière pour atteindre leur but : la chair du lanceur de sorts. L'odeur de putréfaction et le bourdonnement des mouches sont les signes avant-coureurs de leur venue.

Attirés par : la magie verte (de Jade), la magie pourpre (d'Améthyste) et les sorts en rapport avec la chair.

Les Ténèbres susurrantes

Les Ténèbres rampantes, la démente Nuit, le Dévoreur d'âmes

Ceux qui pratiquent les sombres arts sont inconscients, car quelle que soit leur réussite, leur esprit, leur corps et leur âme finiront un jour par leur échapper. Mais les dangers de la magie noire n'existent pas que sur le long terme. Les Ténèbres en ont parfois assez d'attendre. Elles peuvent jaillir des ombres ou d'un coin sombre sous forme de brume d'un noir absolu, huileuse et bouillante, accompagnée de mille murmures. Certaines de ces voix pleurent, d'autres rient, gémissent ou hurlent, mais elles sont toutes étouffées et désespérées. Le nuage susurrant répand sa chaleur sur le sol jusqu'au magister qui l'a invoqué tandis que ses chuchotements se font plus intenses et empreints de folie, plongeant dans la démence tout ce qu'il caresse.

Attirées par : les sorts de Nécromancie, les sorts du Chaos, la magie vulgaire et tous les sorts qui agissent sur l'intellect ou la psychologie.

– QUAND LA MAGIE OPÈRE –

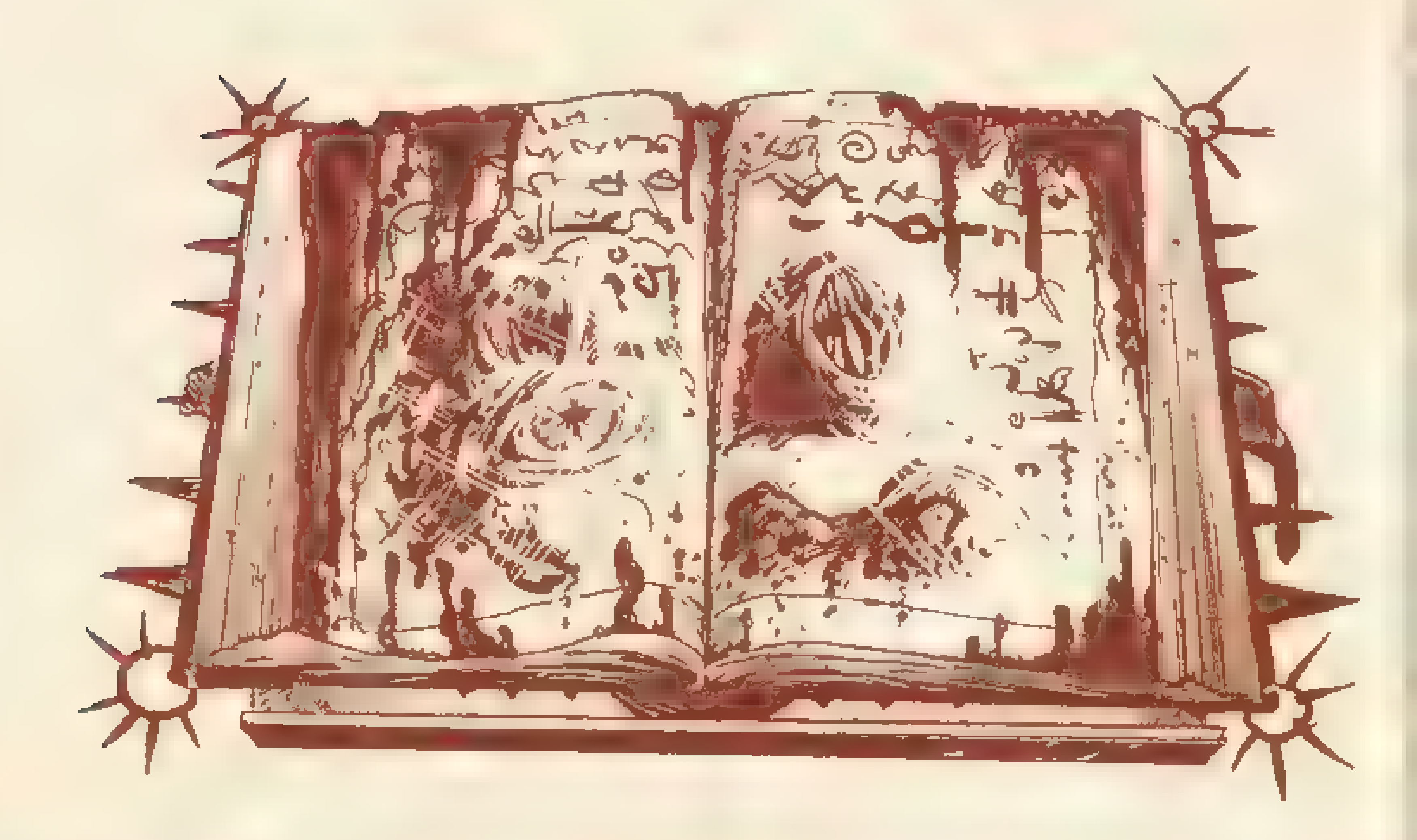
La magie du Vieux Monde est une force merveilleusement complexe et exaltée, mais suintant directement du Chaos, elle n'obéit pas aux règles habituelles. Il en découle de nombreux effets et sorts, parfois subtilement distincts. Nous retranscrivons ces variations en vers donnant les occultes appliquant des règles, associations des nombres et des ingrédients pour définir une mécanique de jeu représentant cet esprit. Mais conformément à la nature essentiellement chaotique de la magie, les meneurs de jeu sont libres de ne pas respecter ces règles. Montrez-vous créatifs, inventez vos propres sorts et détaillez les incroyables effets qui font office d'armes et d'outils pour les elfes, les sorciers les plus puissants et même de ceux qui ont répondu à l'appel de la magie noire. C'est en contribuant à élargir ce patrimoine que vous conforterez l'aura de mystère de la magie du monde de *Warhammer*.

LES COLLÈGES DE MAGIE IMPÉRIAUX

Teclis montra que la magie, aussi dangereuse fût-elle, pouvait être contrôlée et purifiée par ceux qui savent l'apprivoiser. Les hommes apprirent comment la puissance brute de la magie afflua sur le monde, sous la forme de huit Vents représentant les différents types d'énergie. Pour chaque Vent, Teclis fonda un Collège et un Ordre de magie distincts, et il fut le maître avec Finreir, son frère de l'occulte, des premiers magisters et patriarches. Ces sages gardiens du savoir comprirent que l'esprit des hommes était incapable de contrôler les énergies de plus d'un Vent à la fois sans courir de grands risques, malgré les plus sérieuses études. C'est ainsi que l'on compte encore aujourd'hui huit Collèges, qui constituent le quartier général de chacun des Ordres de Magie et forment les magisters (cf **Table 4–1 : les Collèges de Magie**).

– TABLE 4-1 : LES COLLÈGES DE MAGIE –

Couleur	Nom courant	Appellation runique	Ordre/Collège associé	Domaine associé
Blanc	Lumière	*Hysh*	Ordre Lumineux	Lumière
Bleu	Céleste	*Azyr*	Collège Céleste	Cieux
Brun	Ambre	*Ghur*	Confrérie d'Ambre	Bête
Gris	Ombre	*Ulgu*	Ordre Gris	Ombre
Jaune	Or	*Chamon*	Ordre Doré	Métal
Pourpre	Améthyste	*Shyish*	Ordre d'Améthyste	Mort
Rouge	Flamboyant	*Aqshy*	Ordre Flamboyant	Feu
Vert	Jade	*Ghyran*	Ordre de Jade	Vie



L'ORDRE LUMINEUX

EN BREF

Domaine : Lumière
Collège : l'Ordre Lumineux
Noms courants des magisters de *Hysh* : hiérophantes, magisters blancs, sorciers blancs, l'Ordre des Sages, exorcistes
Symboles : le Serpent de lumière, l'Arbre du savoir, la Tour solitaire, la Chandelle de l'Illumination, la Flèche résolue, le Miroir de la connaissance de soi et la Colonne des sages
Vent de Magie : *Hysh*

L'Ordre Lumineux accueille les magisters qui étudient et vouent leur existence au Vent de Magie blanc, *Hysh*.

Hysh est la magie de l'illumination et de la radiance sainte. Il est la manifestation aethyrique de la lumière, ce qui inclut toutes les utilisations possibles de la lumière et les concepts abstraits qu'elle représente aux yeux des mortels, comme l'illumination spirituelle et la pureté. *Hysh* peut être considéré comme la lumière qui bannit les ténèbres et nous garde des horreurs indicibles de l'obscurité. Bien qu'il soit diffus, on peut l'assimiler à une radiance constante et stable, l'exact opposé de l'aléatoire du Chaos. On dit aussi qu'il s'agit du Vent de Magie le plus difficile à focaliser dans un sort.

Aperçu

Les applications de *Hysh* sont nombreuses et puissantes, et ses magisters sont célèbres pour leurs talents de guérisseurs et leurs rites de protection, mais également pour leur capacité à repousser les ténèbres, aussi bien au sens propre que selon une vision plus occulte. Les magisters blancs de *Hysh* ou hiérophantes, comme on les appelle parfois, figurent parmi les magisters les plus sages et disciplinés, et s'opposent aux innommables manifestations du Chaos avec véhémence. Là où *Hysh* est stabilité et constance, le Chaos n'est que destruction arbitraire. Tandis que *Hysh* représente la grâce et la compréhension de soi, le Chaos encourage la confusion, la folie et la perte totale de contrôle de soi. Si les magisters de *Hysh* sont particulièrement renommés pour leur capacité à bannir les malfaisantes entités du Chaos du royaume des mortels, c'est parce qu'ils l'ont souvent [...] avec

La magie Blanche

La nature de la magie de l'Ordre Blanc est aussi difficile à saisir que les énergies qui la forment et l'alimentent. Les sorts de l'Ordre Blanc rentrent généralement dans l'une des catégories suivantes : l'illumination, la protection et les soins, et l'abjuration.

Illumination

Ces sorts se divisent en deux sous-catégories : l'éclairage visible (comme la création de lueurs éblouissantes) et l'illumination de l'esprit (comme la capacité d'inspirer ou de déceler les subterfuges). Les hiérophantes sont réputés pour leur maîtrise de la lumière et de la brillance, et l'on dit qu'ils sont capables de soumettre toute lueur à leur volonté pour la modeler à leur gré. Tandis que les pyromanciens de l'Ordre Flamboyant créent d'ardentes boules de feu et des murs de flammes, les hiérophantes peuvent quant à eux concentrer la lumière pour créer une force destructive plus précise, qui, si elle s'avère moins dévastatrice que les pouvoirs des pyromanciens, est bien plus facile à contrôler.

Soins et protection

L'Ordre Lumineux prône l'importance du caractère saint de l'existence et dispose d'une quantité abondante de sorts destinés à soigner les blessures et à protéger. Cette volonté de guérir et de prévenir les maux s'adresse davantage à la préservation de l'intégrité spirituelle des êtres doués de conscience et d'intelligence, qu'à celle du corps des mortels, qui reste plutôt une préoccupation des magisters de *Ghyran*. Ainsi, les hiérophantes se montrent généralement non violents, sans aller jusqu'au pacifisme militant des sœurs de la douce Shallya. Contre les créatures et les serviteurs du Chaos et de la magie noire, les hiérophantes agissent sans la moindre merci, aussi dénués de compassion qu'ils le sont de haine ou de fureur contre ces êtres. Pour les hiérophantes, l'esprit et l'âme des adorateurs du Chaos sont submergés par les ténèbres, au point que leur lueur intérieure s'est considérablement affaiblie quand elle ne s'est pas simplement éteinte. C'est pourquoi les hiérophantes ne perçoivent pas ces êtres comme dignes de jouir du don de la vie et de la conscience.

Abjuration

L'abjuration exercée par les hiérophantes de l'Ordre Blanc n'a rien à voir avec l'invocation d'esprits et autres entités aethyriques. Elle représente au lieu de cela une forme très puissante et fiable d'exorcisme. Alors que la réussite de l'exorcisme tel que le pratiquent les prêtres de Morr dépend de la bonne volonté du dieu et de la foi irréprochable de l'exorciste, celui qu'exercent les hiérophantes ne doit son résultat qu'à la capacité du sorcier à focaliser la fulgurante lumière de *Hysh* dans le possédé pour faire sortir l'entité responsable au grand jour.



Les huit Collèges de Magie impériaux tirent leur nom, leur état d'esprit et leurs desseins des huit Vents de Magie. Ceci est à point vrai que les roturiers de cette nation en arrivent à confondre les noms de ces Vents de Magie avec l'apparence et les pratiques des magisters des Collèges qui les étudient. C'est ainsi qu'il est parfois difficile de s'y retrouver entre la couleur des Vents, les noms courants par lesquels la populace se réfère aux magisters des teintes correspondantes et la véritable appellation runique des Vents de Magie. Il semblerait que cette confusion soit accentuée par le fait que ces « couleurs » de magie sont plus que de simples teintes et tons. Elles représentent les projections et les forces distinctes d'aspects fondamentaux et imperceptibles du monde des mortels (énergies, objets physiques, concepts abstraits, voire une combinaison des trois).

Ainsi, le Vent de Magie vert est celui dans lequel puisent toutes les formes végétales et toute croissance naturelle, qui sont aussi ses manifestations. Son nom runique est Ghyran et pourtant le Collège qui étudie et puise dans Ghyran est souvent appelé Collège de Jade. Pour ne rien simplifier, j'ai découvert dans mes études poussées sur la question que de nombreux érudits avaient décrit la magie du Collège de Jade comme la magie de la Vie, ce qui peut en égarer plus d'un, puisqu'une telle affirmation n'explique pas ce qu'on entend par « Vie » (qui ne peut faire allusion à celle des bêtes sauvages, dans la mesure où il s'agit du domaine d'un Vent totalement différent), par plus qu'elle ne donne d'indice sur les utilisations possibles de cette magie.

— Extrait de *Liber Chaotica*, rédigé par le père Richter Kless de l'Ordre de la Torche, confié à l'hospice pour aliénés de Frederheim, 2520 c.i.

Néanmoins, la magie de *Hysh* se montre très limitée lorsqu'il s'agit d'exorciser les esprits des morts qui ne sont pas totalement souillés par la magie noire. *Hysh* étant la lumière qui repousse les ténèbres, il ne peut bannir une âme qui est déjà « luminescente », mais dont le mal est d'être perdue. Le cas des démons et des esprits de la magie la plus sinistre est complètement différent. Les illustres hiérophantes de l'Ordre Blanc sont tout à fait en mesure de renvoyer ces créatures dans les ténèbres de leur royaume du Chaos.

Contrôler Hysh

Hysh étant le plus subtil de tous les Vents de Magie, il faut pour localiser ses énergies et les associer à un sort une concentration et une détermination absolues. *Hysh* reste la plus récalcitrante de toutes les couleurs distinctes de magie. C'est pour cette raison que les sorts qui le lient sont souvent très élaborés et complexes dans leur incantation, ce qui fait du domaine de la Lumière le plus difficile à appréhender pour un humain.

Les maîtres hiérophantes réunissent leurs apprentis pour puiser dans le Vent blanc et pouvoir lui transmettre ces énergies, afin qu'il les focalise à son tour et en sculpte les effets. De nombreux sorts de Lumière sont si puissants qu'ils pourraient éliminer directement toute personne qui tenterait de les reproduire sans aide. Mais en comptant sur la maîtrise d'un chœur d'apprentis convenablement formés pour contrôler la quantité d'énergie concentrée vers le hiérophante et la vitesse de ce transfert, les magisters de l'Ordre Blanc peuvent produire des enchantements qui dépassent de loin les pouvoirs des autres Collèges. Tous les sorts des hiérophantes ne nécessitent cependant pas une telle assistance ; seuls les plus puissants et complexes sont concernés.

La croisade de l'Ordre Blanc

De tous les aspects de la magie que les humains ont appris à embrasser, *Hysh* est le plus difficile à corrompre. Ses adeptes ont toujours été des proies plus coriaces pour le Chaos, l'acharnement dont ils sont victimes expliquant qu'ils mènent une existence difficile. Les ténèbres, comme leur affirma Teclis, ne sont que l'absence de lumière, ce qui leur impose, pour bannir les ombres qui s'y tapissent, de porter leur lueur jusqu'aux confins les plus obscurs de l'Empire et les recoins les plus sombres de l'âme humaine.

Les hiérophantes ont pour mission de vouer leur vie à la traque et la proscription des démons et des esprits malfaisants qui infestent les terres et l'esprit des hommes. Il n'est pas question qu'ils suivent la voie des chasseurs de sorcières, qui massacrent et brûlent tout ce qu'ils estiment corrompu, mais de détruire les ténèbres qui possèdent les malheureux et de sauver ces derniers chaque fois que cela est possible.

En dehors de l'Ordre, la vie des hiérophantes est bien solitaire. Ils passent leur existence à voyager en secret d'un endroit à l'autre pour régler les problèmes de lieux hantés, de possession et autres phénomènes surnaturels suscités par l'influence démoniaque ou la magie noire. En raison de la nature de leurs missions, ils apparaissent souvent à l'improviste, car si le démon possesseur perçoit trop tôt la présence de l'hiérophante, il peut faire grand mal à son hôte et fuir vers une nouvelle victime.

L'objectif de l'Ordre Blanc consiste à débarrasser le monde de la souillure du Chaos, des démons et de la magie noire ; une tâche sans fin, ingrate et souvent meurtrière. On raconte que les créatures et les objets qui ne peuvent être détruits ou bannis par les hiérophantes sont finalement capturés et entravés. Les hiérophantes enferment alors le sinistre sujet dans une prison magique de l'Empire, dont ils sont les seuls geôliers.

Philosophie de l'Ordre

Les magisters de l'Ordre Lumineux apparaissent comme les philosophes les plus avisés et accomplis du Vieux Monde ; c'est pourquoi on s'y réfère également par le titre d'Ordre des Sages.

L'Ordre Blanc examine aussi les philosophies qui s'intéressent à la nature de la réalité, en particulier la compréhension des principes de l'existence, de sa nature et des relations qui l'animent. En d'autres termes, les hiérophantes du Collège Lumineux sont également de fantastiques métaphysiciens passionnés par l'étude des relations entre l'Aethyr et la pensée mortelle, et par la question de la nature de la conscience.

Devoirs et engagements

L'Ordre Blanc est souvent bien représenté aux cours des aristocrates de la frontière septentrionale de l'Empire. Ces seigneurs apprécient les conseils des hiérophantes, car la sagesse de leur Ordre et sa capacité à percevoir la vérité sont d'une grande assistance pour ceux qui craignent la contamination par le Chaos, comme c'est le cas de nombre de ces nobles du nord.

Ordre Lumineux perçoit de la part de l'Empereur d'importantes contributions financières, dont on dit qu'elles sont les plus consistantes dont bénéficient les divers Collèges de Magie, dépassant même celles de l'école des Ingénieurs. On murmure que ce serait parce que l'Empereur connaît le secret le plus inavouable de l'Ordre Blanc, et que si ce mystère venait à être dévoilé ou anéanti, il pourrait provoquer la déroute d'Altdorf et peut-être même de l'Empire. Les personnes qui en savent davantage sont plus que rares.

Les hiérophantes, dont l'aptitude à bannir les puissances des ténèbres est légendaire, sont souvent réquisitionnés par les armées de l'Empire pour affronter les fidèles des dieux démons. Par ailleurs, il n'est pas exceptionnel que l'on demande aux hiérophantes de purifier des soldats, des miliciens et même parfois des répurgateurs qui ont eu des contacts avec les émissaires des ténèbres pour s'assurer que les démons n'ont porté atteinte ou corrompu personne. À l'issue de la récente guerre du nord, les hiérophantes ont été particulièrement sollicités pour de telles opérations.

Les hiérophantes

Les magisters de l'Ordre Blanc se vêtent généralement de simples toges d'un blanc virginal. Ces habits arborent souvent des motifs or et argent représentant le Serpent de lumière. Ils ne semblent par ailleurs jamais ternes ou sales. Leur parure de cérémonie est plus élaborée. Elle est composée d'une toge blanche et plissée aux broderies d'argent sur les ourlets, et de petits miroirs au lustre surnaturel qui sont accrochés à leur ceinture et leur étole.

Les hiérophantes les plus anciens présentent souvent les marques de *Hysh*, leurs yeux semblant luire faiblement à moins qu'ils ne présentent ni pupille ni iris et soient d'un blanc immaculé. Leur peau pâlit également, comme leurs cheveux, au point de les faire passer pour de véritables albinos.

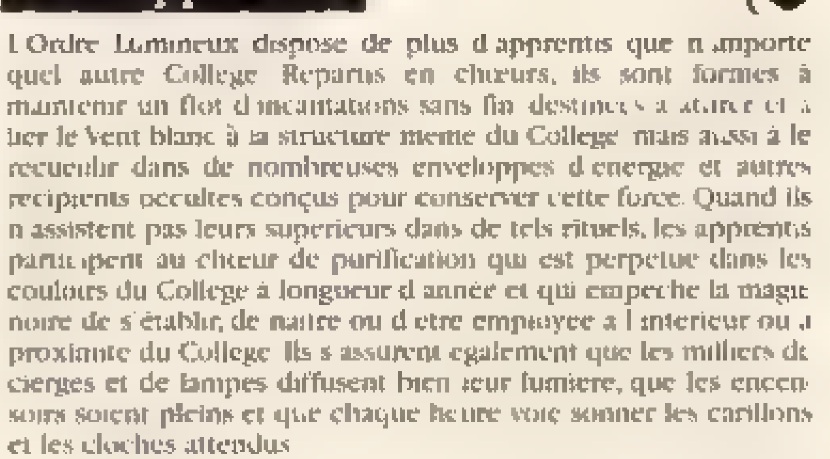
Mentalité

Hysh encourage l'esprit de l'homme à s'intéresser à l'abstrait et à la contemplation, et les hiérophantes de l'Ordre Lumineux apparaissent comme des philosophes et métaphysiciens inégalés dans les contrées humaines.

Ils ne sont pas tant attirés par l'accumulation de savoir et de faits qui passionnent les magisters de *Chamon*, que par la sagesse et la vérité. La connaissance de soi est l'un des objectifs premiers de tout hiérophante. Ils recherchent la simplicité et la beauté aussi bien en eux-mêmes que dans le vaste monde et luttent pour la destruction de tout ce qui est sinistre et mauvais.

Plus un hiérophante pratique le Vent de *Hysh*, plus il paraîtra grande. Il commence à agir avec un calme et une grâce mesurés qui semblent dénués d'émotion. Il se montre rarement surpris par quoi que ce soit, non pas parce qu'il s'attend aux événements, mais parce que la surprise n'est qu'une perte momentanée de contrôle, ce que les hiérophantes ne recherchent aucunement, ni chez eux ni chez autrui. Les magisters de l'Ordre Blanc estiment que les émotions extrêmes nourrissent les dieux du Chaos, qu'elles soient désirées ou non. Naturellement, ils font tout ou presque pour éviter d'aider le Chaos.

Les apprentis



L'Ordre Lumineux dispose de plus d'apprentis que n'importe quel autre Collège. Répartis en chœurs, ils sont formés à maintenir un flot d'incantations sans fin destinées à attirer et à lier le Vent blanc à la structure même du Collège, mais aussi à le recueillir dans de nombreuses enveloppes d'énergie et autres récipients occultes conçus pour conserver cette force. Quand ils n'assistent pas leurs supérieurs dans de tels rituels, les apprentis participent au chœur de purification qui est perpétué dans les couloirs du Collège à longueur d'année et qui empêche la magie noire de s'établir, de naître ou d'être employée à l'intérieur ou à proximité du Collège. Ils s'assurent également que les milliers de cierges et de lampes diffusent bien leur lumière, que les encensoirs soient pleins et que chaque heure voie sonner les carillons et les cloches attendus.

En plus de tous ceux qui se présentent au Collège de leur plein gré et de ceux qui y sont traînés par les autorités, les doyens de l'Ordre passent une fois par an les orphelinats de la cité au peigne fin, en quête d'enfants aux aptitudes magiques qui auront la chance de pouvoir acquérir puissance et respect. La plupart des apprentis recrutés pendant l'enfance ne grimpent pas dans la hiérarchie du Collège par manque de talent ou de motivation. Ils sont cantonnés dans des quartiers spéciaux, dans lesquels ils mènent une vie strictement réglementée, de leur toge d'un blanc uniforme à leur régime nourrissant mais répétitif. Ils apprennent de nombreux psaumes occultes et reçoivent l'instruction nécessaire pour satisfaire les requêtes de leurs maîtres hiérophantes, mais ceux dont le talent exceptionnel leur ouvrira les portes de la véritable manipulation de la magie ne se comptent pas par centaines. Pour de nombreux apprentis, accompagner son mentor en campagne militaire est perçu comme une pause bienvenue, la rigueur disciplinaire de l'armée apparaissant comme récréative en comparaison de la vie au Collège.

Locaux et terrains du Collège

À l'instar de l'Ordre Flamboyant, l'Ordre Lumineux est dissimulé par magie au cœur d'Altdorf, même si le type de sa cachette est bien différent. Nulle barrière magique n'enveloppe l'Ordre, pas plus qu'un sort ne le met à l'abri des regards indiscrets. Au lieu de cela, le Collège est construit à l'endroit où six lignes géomantiques s'entrecroisent pour créer un lieu qui se perd dans les plis de l'espace. Même les monolithes qui délimitent et définissent les lignes mystiques semblent flotter entre le visible et le néant, ne se matérialisant clairement au coin de rues ou au cœur de jardins recouverts par la végétation que quelques fois par décennie, lorsque certaines étoiles sont alignées et que Morrslieb, la lune du Chaos, se fait pleine dans le ciel nocturne.

L'Aethyrien est le Vide, l'ultime élément de l'existence, cette chose intangible qui ne présente aucune forme visible ou quantifiable propre. L'Aethyrien n'a aucune dimension, nulle masse, nul volume, et pourtant il est partout. Il n'a pas de substance, mais toutes les matières et toutes les applications de l'existence lui sont implicitement liées. Toute magie, l'aide du mation, quelle que soit sa forme ou sa source, dépend de la manipulation des énergies brutes de l'Aethyrien, et c'est par le modelage de ces énergies qu'on appelle magie que l'on peut influer sur tous les autres éléments, états et opérations de l'univers des mortels, et les altérer.

— Extrait de la troisième lettre du Magister Patriarche Volans aux Collèges de Magie

Ceux qui trouvent l'emplacement du Collège, généralement parce qu'ils y ont été guidés par un hiérophante, découvrent un bâtiment qui ne ressemble à aucun autre du Vieux Monde. Il s'agit d'une gigantesque pyramide dont la forme attire, concentre et retient le Vent blanc de *Hysh*. À l'intérieur, des centaines d'apprentis prolongent les incantations rituelles dont l'écho fait vibrer toute la pyramide, qui semble vrombir d'une force occulte rayonnante. En raison du degré de saturation de *Hysh*, les murs de marbre blanc de la pyramide sont translucides, ce qui la fait luire des millions de feux qui brûlent à l'intérieur. Cette vision est extraordinaire, et peu d'Altdorfers la soupçonnent au cœur de leur cité.

L'Ordre Lumineux se trouve sur la rive gauche du Reik, secteur qui accueillait il y a seulement un siècle de nombreuses familles marchandes en pleine expansion. La chance tourne et le site est désormais occupé par les classes modestes et sombre dans la pauvreté. Les rues et ruelles qui traversent les plus spatiaux sont bien reliées mais il est impossible d'en tracer une carte précise : les rides engendrées dans l'espace par l'Ordre Lumineux empêchant la zone d'être correctement représentée en trois dimensions, sans parler de deux. Les gens qui résident dans ces quartiers sont habitués à retrouver leur chemin en se fiant essentiellement à leur foi et à leur instinct et en s'efforçant de ne pas trop s'attarder sur l'étrangeté de l'environnement. On raconte que ceux qui cogitent un peu trop finissent par devenir fous ou commencent à montrer une vague aptitude pour la magie. Sans surprise, on trouve dans le secteur une annexe des Templiers de Sigmar surveillant de près les gens du cru.

L'astuce pour atteindre le Collège consiste à pivoter à quatre-vingt-dix degrés dans toutes les directions (haut, bas, gauche, droite, avant et arrière), en arrivant au bon emplacement. Ceux qui sont corrompus par le Chaos ont une approche plus facile, si tant est qu'ils savent ce qu'ils font, mais ils seraient bien inconscients de vouloir se rendre à la Pyramide de Lumière. Une élimination immédiate et brutale les y attend. Il ne faut généralement pas très longtemps aux apprentis pour retrouver automatiquement leur voie, car plus souvent il leur faudra se rendre sur les lieux, plus aisée se montrera la route.

Une fois que l'on a dépassé cet impossible tournant, la puanteur des rues s'évanouit et le tableau se dévoile soudain aux yeux du visiteur. Les ruelles donnent désormais sur une large place pavée de marbre blanc et de dalles en quartz étincelant. Au centre, trône le Collège Lumineux, énorme pyramide qui semble au premier abord n'être faite que de lumière pure. Toute personne un tant soit peu sensible à la magie ne pourra manquer de ressentir la puissance qui émane de la place, soutenue par les incantations rituelles perpétuellement entretenues à l'intérieur de la pyramide.

Le Vent de *Hysh* est ici particulièrement vigoureux et les effets de la magie n'ont rien de superficiel. Les magisters et lanceurs de sorts qui ne sont pas affiliés à l'Ordre Blanc éprouvent ici quelque difficulté pour appréhender et focaliser les Vents de Magie en raison de la saturation de *Hysh*. En revanche, tous les hiérophantes, quel que soit leur niveau de maîtrise, verront leurs aptitudes grandement accentuées tant qu'ils se tiendront entre les murs du Collège Lumineux. Les compagnons et apprentis de l'Ordre n'acquièrent quant à eux aucun gain de puissance à l'intérieur de la pyramide, mais ils courent moins de risques à employer la magie.

Malgré cette première impression, la pyramide n'est pas faite de lumière. En regardant de plus près, on se rend compte qu'elle est, elle aussi, en marbre et quartz blanc, mais que la moindre lueur émanant de l'intérieur du Collège traverse les parois. Seule la lumière est visible, sachant que même les chandelles les plus profondément enfouies dans la pyramide apparaissent clairement depuis l'extérieur, mais les observateurs pourront également remarquer que tout ce

éclairage n'illumine pas au-delà de la surface de la pyramide. Les murs n'en sont pas transparents, c'est pourquoi on ne peut voir les personnes et objets depuis l'extérieur. Il semblerait cependant que si les lumières de la pyramide n'illuminent pas la pierre inerte de la place, elles rayonnent tout de même sur les créatures vivantes qui évoluent sur ces dalles.

Les gigantesques portes de l'Ordre Lumineux sont faites d'un alliage d'argent magique poli pour refléter tout ce qui brille. Elles sont encadrées par des douzaines de lanternes sans fumée, qui produisent une flamme d'un blanc intense et ne s'éteignent jamais. D'autres lanternes sont serties dans les portes, ce qui rend cette entrée encore plus illuminée que le reste de la pyramide. On ne peut accéder au Collège que si on y est invité, mais tout individu qui parvient jusqu'aux portes aura droit à une audience courtoise à moins de porter la corruption du Chaos, qui n'a pas besoin d'être visible à l'œil nu pour être perçue par les nombreux magisters exorcistes du Collège. Quand un visiteur attendu demande à s'entretenir avec un magister en particulier, et que ce dernier est en résidence, un domestique se chargera d'aller le chercher. La grande majorité des hiérophantes feront le déplacement jusqu'aux portes. Si le magister connaît le visiteur, il est libre de l'inviter à l'intérieur.

Quand on pénètre dans la pyramide, on découvre une décoration aux tons or blanc, argent et blanc pur, et d'innombrables et immenses miroirs polis. Les lanternes, cierges, braseros et autres sources lumineuses sont partout, tous étrangement dénués de fumée et de suie, tandis que la surface très claire du décor intérieur du Collège reflète tout ce rayonnement. Il n'y aucune fenêtre, mais tous les couloirs sont aussi bien éclairés que s'ils étaient exposés aux rayons du soleil, un jour d'été. La température reste, elle, constante, ni trop élevée, ni trop basse. Où que l'on se trouve, on ne peut échapper à l'incantation perpétuelle des chœurs d'apprentis du Collège et chacun, même celui qui est incapable de percevoir l'occulte, distinguera nettement la puissance irradiant l'atmosphère.

Les chambres individuelles des magisters du Collège sont très éclairées et renferment de nombreux ouvrages. Les hiérophantes pouvant avoir une conception de la beauté et des goûts très divers, on trouve différentes décorations bien que la simplicité et le minimalisme semblent récurrents. Les chambres présentent ainsi des styles issus des provinces impériales, mais aussi de Tilée, d'Estalie, de Bretonnie, de Norsca, d'Arabie, voire de contrées plus lointaines. Le véritable point commun entre tous ces appartements est qu'ils sont très bien illuminés, d'une propreté et d'un ordre irréprochables, et que les meubles et la décoration sont composés par des matériaux très clairs et souvent blancs.

En règle générale, tous les maîtres hiérophantes qui le désirent ont droit à leur chambre individuelle au sein de l'Ordre, mais les compagnons sorciers ne peuvent y prétendre qu'avec un certain soutien. On trouve également des chambres destinées à recevoir les membres de passage de l'Ordre Blanc. Les salles communes du Collège sont constituées par les salles à manger, les études, les bibliothèques, les chambres solaires, destinées à la contemplation et la méditation, et même quelques laboratoires de magie.

Le Collège est un bon endroit pour rencontrer des hiérophantes. Il est impossible de passer inaperçu dans les locaux de l'Ordre de Lumière. On n'y trouve aucune ombre, les sources lumineuses sont spécialement agencées pour cela. À l'intérieur, la pyramide est truffée de tunnels, de pièces et de passages secrets, et regorge de symboles occultes chers à l'Ordre, comme le Serpent de Lumière, l'Arbre du savoir, la Tour Isolée, la Chandelle de l'Illumination et la Colonne des sages. On compte également des torches, des cierges et des encensoirs de substance blanche, dont le fonctionnement est assuré à intervalles réguliers par les apprentis. Les hiérophantes surveillent en outre davantage les invités non accompagnés que la plupart des Collèges. Seul un groupe incluant un hiérophante ou une personne capable d'en reproduire les pouvoirs pourrait se faufiler ici avec un minimum de discrétion.

Il sera très facile pour le nouveau venu, le novice ou l'intrus de se perdre dans les couloirs sans fin de la pyramide, qui s'étend sur des dizaines de mètres de profondeur, la partie visible n'étant que la pointe de cette immense structure.

On raconte que les entrailles du Collège renferment de sombres artefacts et créatures dans des coffres scellés magiquement, dont l'accès est protégé par de nombreux tunnels tortueux, pièges et champs de force. L'histoire raconte que ces caves furent conçues par Teclis et Finreir comme tombeau et prison d'une grande partie des objets et créatures capturés durant la Grande Guerre, que l'on ne pouvait détruire sans risque, transporter sur l'île d'Ulthuan ou bannir. On suppose donc que les plus sages et puissants des hiérophantes se chargent de garder le monde de ces maléfices, bien que l'Ordre Lumineux ait toujours refusé d'infirmer ou de donner le moindre crédit à ces rumeurs.

La Vieille bibliothèque

À quelques kilomètres au nord de Carroburg, tout près du village de Tubinger, se dresse un manoir fortifié encadré de douves. Il s'agit des locaux de ce qu'on appelle le Musée et Bibliothèque de la Sagesse et de la Magie ou, plus souvent, Vieille bibliothèque. Au premier coup d'œil, l'endroit paraît bien ordinaire, mais tout individu un tant soit peu versé dans l'art de la guerre notera que sa disposition ne faciliterait pas un siège. Une petite force armée pourrait résister à une tentative d'invasion pendant plusieurs semaines.

La fonction de la bibliothèque consiste à recueillir et étudier tout ce qui peut l'être concernant les traditions philosophiques et des religions de ce monde, mais également de l'histoire et du développement de la magie durant les ères précédant Teclis et la fondation des Collèges de Magie. Le site fut créé cent vingt ans plus tôt par le seigneur magister Heinz Meissner, un hiérophante de l'Ordre Blanc d'Altdorf. Tout magister ou compagnon impérial est libre de se rendre à la Vieille bibliothèque. Meissner et son équipe accueillent à bras ouverts tous ceux qui se présentent avec la volonté d'étudier, mais il ne manquera pas de demander une contrepartie financière pour l'entretien des locaux.

Les sorciers sont ensuite guidés à l'étage, où se trouve la bibliothèque à proprement parler, une immense pièce lambrissée de pin, dotée de quatre galeries gigantesques dominées par plusieurs lucarnes. La pièce est bien entendu garnie de rangées d'étagères abritant de nombreux parchemins, ouvrages et documents, tous bien rangés et entretenus. On peut sembler y trouver les travaux de tout philosophe, prophète et théologien ayant tenu une plume dans la main sur les terres du Vieux Monde et peut-être au-delà.

Croiser des membres de n'importe quel Ordre, affairés à lire ou recopier quelque document ancien, est ici courant. Il n'est également pas rare d'y rencontrer des philosophes, des théologiens, des universitaires et des prêtres d'un grand nombre de confessions. Meissner laisse les visiteurs feuilleter et bouquiner aussi longtemps qu'ils le souhaitent, et son équipe proposera même les repas pour une somme modique. Les magisters de l'Ordre Lumineux sont invités à passer la nuit sur les lieux à titre gracieux s'ils le souhaitent. Pour les autres, une petite compensation sera demandée.

Un visiteur qui se présente avec le mot de passe adéquat sera guidé jusque dans la cave du manoir, puis vers les pièces qui en



partent C'est là que sont entreposés les travaux les plus dangereux de sorcellerie et de diablerie, ces chambres fortes constituant d'ailleurs la véritable raison d'être de la bibliothèque. Meissner est l'un des seigneurs magisters du premier cercle, qui réunit les hiérophantes de plus haut rang de l'Ordre Blanc et les protecteurs de ses plus terribles secrets. Ce groupe, qui se présente également sous le nom de Gardiens de la Lumière et parfois d'Enfants de Teclis, étudie les voies et les moyens du Chaos pour mieux l'affronter. La bibliothèque renferme donc l'impressionnante quantité de travaux pernicieux et interdits sur la démonologie et les vils ensorcellements que le cercle a accumulée. L'endroit fait ainsi office de base pour les hiérophantes qui ont pour mission de trouver, de détruire ou de capturer les travaux et les créatures des ténèbres. La partie souterraine de la bibliothèque est liée à de puissants enchantements de *Hysh* permettant d'empêcher le mal contenu dans ces milliers de pages de contaminer ceux qui les parcourent.

En comptant Meissner, trois magisters résident en permanence à la bibliothèque, ainsi que dix apprentis. Les chambres secrètes accueillent en outre de trois à six visiteurs à longueur d'année : magisters et apprentis, mais aussi commerçants, officiers de l'armée, universitaires, politiciens et nobliaux qui furent tous autrefois apprentis de l'Ordre et font aujourd'hui office d'agents pour la bibliothèque. Les personnes qui consultent à l'étage sont de simples érudits qui ne savent rien de la véritable vocation de Meissner ou de celle des autres occupants du manoir. Le nombre de visiteurs se situe généralement entre huit et treize.

La Vieille bibliothèque est l'un des piliers du réseau que l'Ordre étend à travers le Vieux Monde et elle abrite de nombreux individus d'une grande puissance. Il ne s'agit pas d'une organisation distincte de l'Ordre Blanc, mais Meissner ne révèlera tout de même les secrets de son établissement qu'aux personnes qui connaissent les mots de passe et non à tout magister de l'Ordre Lumineux.

Personnalités

Verspasian Kant, magister patriarche de l'Ordre Lumineux

Le magister patriarche Verspasian Kant de l'Ordre Blanc est un homme de grande taille d'ascendance tiléenne. Né à Miragliano, il était encore jeune garçon quand ses parents ont emménagé à Marienburg. Voué au départ à suivre les pas de son père antiquaire, Verspasian montra plus d'intérêt pour les origines et l'histoire des objets que vendait sa famille que pour leur valeur monétaire.

Il ne fallut pas longtemps à l'enfant pour découvrir la bibliothèque de l'université principale de Marienburg. Bien qu'il parût trop jeune pour passer pour un étudiant, Verspasian s'attira les bonnes grâces d'une bibliothécaire très maternelle. Son père refusa de financer son éducation littéraire au-delà du strict minimum, mais le jeune garçon consacra plusieurs années à parcourir la plupart des livres et parchemins que l'endroit pouvait offrir, en particulier tout ce qui avait trait aux idées des grands penseurs de ce monde. Verspasian était fasciné par la quantité de mots et de significations que renfermaient ces pages, animés tous par la même quête, celle de la vérité.

Puis vint le jour où le commerce déliquescent de son père fit faillite. Les temps qui suivirent ne furent pas cléments et l'histoire prit un tournant tragique quand sa mère mourut de maladie et son père se suicida. Verspasian fut envoyé dans l'un des orphelinats de Marienburg réputés pour leur rigueur, où il resta un an privé de sortie, de lecture et d'intimité.

Après cette année de labeur accablant dans des conditions misérables, Verspasian fut sélectionné parmi d'autres orphelins pour rejoindre l'Ordre Lumineux de la lointaine Altdorf, où il devait étudier pour devenir magister. Bien qu'il n'eût jusque-là montré aucun pouvoir surnaturel, les hiérophantes qui le choisirent avaient perçu en lui une sensibilité aethyrique latente ainsi qu'une curiosité et une passion du savoir qui pourraient en faire un précieux apprenti pour l'Ordre. Mais Verspasian devança toutes les attentes.

Apprenti du maître chantre Elrisse, un magister supérieur de l'Ordre, Verspasian ne mit pas longtemps avant de connaître tous les psaumes et toutes les invocations qu'on lui désignait, et bien d'autres. Mais l'époque était rude et sombre. Un apprenti du nom de van Horstmann, de deux grades supérieur à Verspasian lorsqu'il rejoignit le Collège, entama une ascension météorique au sein de l'Ordre, faisant forte impression aux maîtres par ses aptitudes et son discernement. Horstmann obtint sa confirmation de sorcier et fut intronisé deux ans plus tard en tant que seigneur magister du premier niveau. Puis, Horstmann, que Verspasian considérait depuis des années comme un modèle, devint le plus jeune patriarche de l'histoire de l'Ordre Blanc. Verspasian, qui s'était démené pour rester sur les talons de van Horstmann, fut accepté moins d'un an après comme seigneur magister de l'Ordre.

Mais tout cela cachait un lourd secret. Verspasian découvrit par hasard que Horstmann était un fidèle clandestin du dieu démon Tzeentch, ce qui expliquait son incroyable ascension. Verspasian se sentit totalement trahi. Tout le respect et la confiance qu'il avait placés en Horstmann pendant ces années avaient été vains. Pire, ils avaient aidé les puissances des ténèbres à infiltrer le tombeau même de la lumière. Mais telle était l'aptitude de Horstmann pour soumettre l'esprit d'autrui à sa volonté, que nombre des membres du Collège avaient sombré dans la corruption et n'étaient plus dignes de confiance. C'est alors que Verspasian prit la décision sans précédent de passer outre l'autorité des Collèges et d'aller directement voir le grand théogoniste Volkmar, qui s'était montré étonnamment impartial dans toutes les affaires liées aux Collèges de Magie, ce qui, à l'époque, était inédit pour un haut représentant de Sigmar.

Avec l'aide de Volkmar et l'assistance des répurgateurs les plus accomplis et expérimentés, Verspasian, en puisant dans sa connaissance considérable de la magie Blanche, réussit à défaire l'essentiel du mal perpétré par Horstmann et à l'expulser d'Altdorf. C'est à l'issue de cet épisode, que les seigneurs magisters lumineux restants l'élurent patriarche pour remplacer le renégat.

Van Horstmann, le traître

Van Horstmann apparaît comme le plus infâme et probablement le plus dangereux, des quelques traîtres engendrés par les Collèges impériaux, et reste assurément la plus accablante honte de l'Ordre Blanc. Il fut un temps où Horstmann comptait parmi les plus brillants et talentueux magisters de l'Ordre. Il occupa d'ailleurs le trône de patriarche de l'Ordre Lumineux, juste avant Verspasian Kant.

À son époque glorieuse, Horstmann connut la distinction de plus jeune et plus doué magister de l'histoire à présider l'un des Collèges de magie impériaux. Quand il s'agenouilla pour prêter allégeance au patriarche suprême, à l'Empereur et à la cause de l'Ordre, nul ne put soupçonner que sa fidélité et son âme étaient déjà vouées à un maître bien plus sinistre.

En tant qu'apprenti chantre du huitième cercle de l'Ordre, Horstmann servit sous l'autorité du regretté et respecté maître chantre Erisse, sauveur d'Apesto, qui lui apprit nombre des secrets anciens de l'Ordre. Mais pendant toutes ces années au sein de l'Ordre Blanc, Horstmann ne faisait que prier les dieux du Chaos de lui confier la force et le savoir pour surpasser tous ses pairs, ce qui explique sa progression fulgurante dans la hiérarchie. Il étudiait les énergies pures de *Hysh* de jour et se plongeait la nuit dans les grimoires traitant des sombres savoirs de la sorcellerie que les hiérophantes croyaient garder à l'abri de leurs bibliothèques. À n'en pas douter, les démons de Tzeentch purent murmurer leurs secrets intemporels à l'esprit somnolent de Horstmann et ses pouvoirs grandirent jour après jour.

Pendant trois ans, le vil patriarche put distiller librement ses maléfices. Il planta les graines de la corruption dans le cœur de nombreux apprentis et magisters, et de nombreux initiés prometteurs de l'Ordre se perdirent dans les ombres que projetait Horstmann. Son aptitude à tisser la magie pervertie était telle qu'il fut en mesure d'altérer subtilement de nombreux rituels de l'Ordre et de soumettre leurs pouvoirs normalement bienfaisants à ses fins. Le plus scandaleux fut qu'il se servit des énergies invoquées par les chœurs d'apprentis pour atteindre les chambres fortes des profondeurs de la Pyramide de Lumière. Cet endroit était resté scellé depuis que Teclis d'Ulthuan, fondateur des Collèges de Magie, l'avait créé pour claquemurer quelques-uns des objets et des monstres les plus terribles qu'avait laissés la dernière Grande Incursion du Chaos. Un à un, Horstmann domina les verrous magiques des chambres pour libérer les horreurs interdites qu'elles renfermaient. Il est impossible d'évaluer les dommages infligés au monde par Horstmann avant que ses méfaits ne soient découverts.

La corruption de Horstmann, une fois dévoilée, donna lieu à un conte morbide à la terrible fin. Avant qu'il ne fuit avec ses apprentis pervertis devant la fureur de Volkmar, des répurgateurs et des initiés de l'Ordre qui étaient restés loyaux à ses principes intègres, le traître réussit à libérer Galrauch, le premier des dragons du Chaos, des souterrains de la pyramide et ce fut sur sa forme ailée et bicéphale que Horstmann s'envola vers les Désolations du Chaos.

Il est ensuite difficile d'obtenir des informations fiables à son sujet. On sait qu'il ne parvint pas à garder le contrôle de Galrauch en arrivant dans les Désolations. Même ses pouvoirs avaient leurs limites, semblait-il. Mais si Galrauch réussit à se libérer du joug de Hortsmann, ce dernier a depuis soumis l'un des rejetons du grand dragon à sa volonté. Désormais, quand Horstmann quitte sa tour, attiré par les trompettes de la guerre, il chevauche un dragon du Chaos du nom de Baudros, cette bête que l'on retrouve dans plus de cent récits bretonniens.

Horstmann et ses apprentis corrompus formèrent la Cabale, le groupe consacré à Tzeentch probablement le plus honni. Les ensorceleurs de la Cabale ne s'inclinent que devant Horstmann et seulement parce qu'il est le plus puissant d'entre eux. La majorité des guerriers qui protègent la Cabale sont des esclaves consentants de Hortsmann et de ses apprentis. Il s'agit de malheureux ignorants qui feraient tout pour apprendre ne serait-ce qu'un fragment de ce que manifeste leur maître.

On ne sait comment trouver la Cabale pour s'y enrôler, mais une fois qu'il est accepté, le sorcier doit prononcer des serments le contraignant magiquement à être fidèle à Horstmann et son sombre seigneur Tzeentch. L'initié est ensuite marqué au fer rouge de la rune de Tzeentch, après quoi il ne pourra jamais se rebeller contre la volonté de ses maîtres, sous peine d'être réduit à l'état de rejeton du Chaos dénué de la moindre conscience.

Les apprentis de Horstmann sont partout, et près de deux tiers de toutes les sectes du Chaos de l'Empire sont soit créées directement par des agents de son propre réseau, soit contrôlées par

sa Cabale de manière détournée soit directement affiliées à lui. Ces manigances et complots ravissent assurément Tzeentch, qui semble avoir largement récompensé Horstmann au fil des ans, faisant de lui son serviteur mortel favori.

Il n'est pas besoin de dire que Horstman cherche à soumettre les Collèges de Magie et à inciter tous les magisters de l'Empire à vénérer son propre maître. Horstmann espère ce faisant s'attirer un peu plus les grâces de son maître divin, et ainsi accéder lui-même au statut de démon.

Volans, premier patriarche de l'Ordre Lumineux

On ne sait pas grand-chose sur l'énigmatique et surpuissant magister Volans. Quand Teclis convoqua tous les sorciers renégats de l'Empire, Volans apparut de loin comme le plus instruit, compétent et expérimenté à répondre à l'appel.

On raconte qu'il était issu des contrées anarchiques que l'on appelle Principautés Frontalières et qu'il avait déjà la cinquantaine quand il se présenta devant Teclis. À la grande surprise de Teclis, Volans n'abritait nulle ombre de corruption malgré les décennies de pratique et d'expériences magiques qu'il avouait. Au lieu de cela, son exposition à la magie semblait avoir entretenu sa jeunesse et sa vitalité, au point de ne le faire paraître âgé que d'une trentaine d'années.

Teclis ne mit pas longtemps à apprendre le secret de la réussite de son protégé. Volans était un des rares humains, sinon le seul, à pouvoir percevoir tous les Vents de Magie sous leur forme la plus pure, appelée *Qhaysh*. Son troisième œil était à ce point développé que sa vision n'était plus limitée ni sensible aux illusions et qu'il pouvait percevoir la magie avec la même clarté que Teclis lui-même. Aussi remarquable cela était-il, Volans savait depuis ses premiers pas dans l'occulte que malgré cette vision totale il ne pourrait puiser sans risque dans tous les Vents. Ses premières tentatives s'étaient très mal terminées et avait failli sonner le glas de sa carrière magique avant même qu'elle ne commençât. Il eut ensuite l'exemplaire sagesse de vouer sa vie à affiner sa capacité à simplement voir et toucher les Vents, plutôt que de chercher à les manipuler pour en tirer des sorts, ce qui lui permit de se soustraire si longtemps à la corruption.

En raison de son immense talent et de sa maîtrise, Teclis demanda à Volans de se pencher sur *Hysh*, le Vent blanc, et lorsque Magnus chargea le grand mage d'Ulthuan de fonder les Collèges de Magie, le maître du savoir sut aussitôt qu'il devait mettre à la tête de l'Ordre Lumineux, ainsi qu'à celle de tous les Ordres, en tant que premier patriarche suprême.

L'ORDRE DORÉ

EN BREF

Domaine : Méta.
Collège : l'Ordre Doré.
Symboles : le Pilon et le Mortier, pinces de forge, le Brasero fumant, soufflet de forge, l'Aigle déployé, l'Aile de l'aigle.
Vent de magie : *Chamon*.

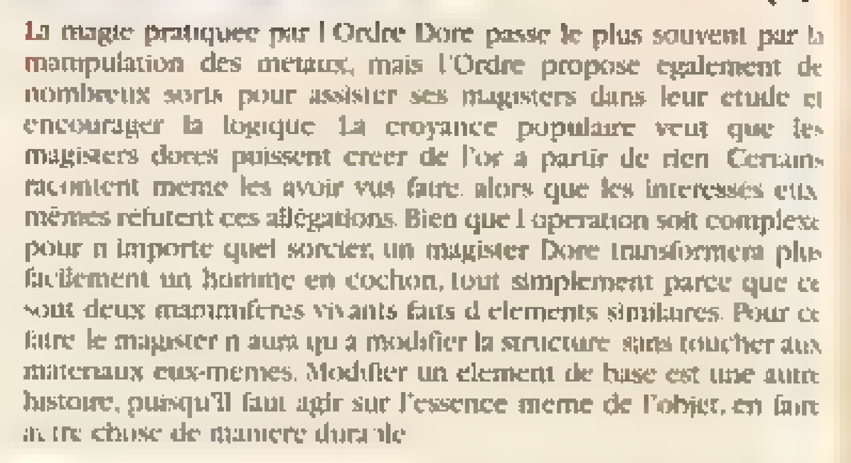
L'Ordre Doré accueille les magisters qui étudient et adoptent *Chamon*, le Vent jaune de magie. *Chamon*, ou la magie jaune, est attiré par le métal, aussi bien sous forme de minerai brut que dans ses expressions plus élaborées. Plus le métal ou élément est lourd, que ce soit à l'état naturel ou sous forme travaillée, plus il plaira à *Chamon*.

Certaines théories avancent que cette attraction serait la traduction de la fascination presque magique que l'or exerce sur la plupart des races intelligentes, leur inspirant la convoitise et la violence, ce qui peut parfois engendrer des guerres. De tous les peuples et races, ce sont les nains qui semblent le plus affectés par l'or, et certains magisters de l'Ordre Doré s'interrogent sur une possible affinité entre cette espèce et *Chamon*. Les nains ont d'ailleurs nombre d'objectifs et d'intérêts communs avec ces sorciers. La question n'est toujours pas résolue et ne le sera peut-être jamais.

Aperçu

Les magisters de l'Ordre Doré sont célèbres pour leur pratique de la magie, de la création de runes et de l'alchimie. Comme bien des définitions données par l'Ordonnance sur la Sorcellerie, « l'art alchimique » apparaît comme une formule bien restrictive pour décrire ce que les magisters de l'Ordre Doré étudient et exercent. Il est vrai que leurs centres d'intérêt gravitent essentiellement autour de la manipulation des substances chimiques, mais ils constituent également des métallurgistes et herboristes hors pair.

La magie Dorée



La magie pratiquée par l'Ordre Doré passe le plus souvent par la manipulation des métaux, mais l'Ordre propose également de nombreux sorts pour assister ses magisters dans leur étude et encourager la logique. La croyance populaire veut que les magisters dorés puissent créer de l'or à partir de rien. Certains racontent même les avoir vus faire, alors que les intéressés eux-mêmes réfutent ces allégations. Bien que l'opération soit complexe pour n'importe quel sorcier, un magister Doré transformera plus facilement un homme en cochon, tout simplement parce que ce sont deux mammifères vivants faits d'éléments similaires. Pour ce faire le magister n'aura qu'à modifier la structure sans toucher aux matériaux eux-mêmes. Modifier un élément de base est une autre histoire, puisqu'il faut agir sur l'essence même de l'objet, en faire autre chose de manière durable.

C'est ainsi que l'or est fait d'or, et le plomb de plomb, et loin de changer la structure de ces deux métaux de façon permanente (une prouesse qui excède largement les capacités et le domaine de tout magister humain), tout or obtenu par transmutation magique finira toujours par retrouver sa forme initiale. La durée de cette transformation (de un jour à quelques semaines) dépend de la compétence du magister et de la force du sort. Il va de soi que les répercussions d'une telle altération peuvent être dramatiques. Une créature vivante qui se retrouve entièrement en or pendant plus de quelques minutes ne sera plus qu'un cadavre au moment de retrouver sa consistance initiale.

Les sorts de transmutation provisoire sont au cœur de l'art occulte tel que le pratique l'Ordre Doré. Leur magie de combat s'exprime par des sorts qui font rouiller les armes des ennemis, transforment leurs armures d'acier en plomb peu pratique et font de leurs fières épées et masses d'armes des objets parfaitement inutilisables. Ces sorts n'ont pas besoin d'être permanents tant qu'ils assurent leur objectif sur le champ de bataille. Aussi provisoires soient-ils, la pratique et la parfaite maîtrise de cette magie constituent les fondements de la magie de l'Ordre Doré.

...ertains s'interrogent sur les abus que pourrait exploiter l'Ordre ...r cette aptitude de créer temporairement de l'or. Mais pour un ...agister alchimiste, un tel manque de probité reviendrait à ...freindre plusieurs articles de l'Ordonnance sur la ...rcellerie et ne manquerait pas, si cela servait à ...cheter quoi que ce soit, d'engendrer un tollé ...énéral une fois que l'or aurait repris sa forme ...itiale. Cet acte malhonnête ne pourrait que ...uire à la bonne réputation des Ordres de Magie.

...ut magister ...connu ...apable ...avoir abusé ...ses compé...ences en escro...ant des ...marchands ...ec de l'or qui ...est avéré du ...mb quelques ...res plus tard sera ...atié publiquement. Il y ...peu de chances qu'il soit ...nnu ou pacifié pour un tel ...ime, mais il sera probablement ...ccellé à une heure et dans un lieu ...le public pourra assister à la ...ution. Ces dérives restent ...xtrêmement rares, seuls ...elques apprentis et des compa...ons encore moins nombreux ...renant le risque de flouer les gens ...ec de l'or factice.

...eci étant dit, les apprentis de l'Ordre Doré ...pprennent tous que la découverte de la ...nsmutation véritable constitue l'une des ...ssions principales de l'Ordre, qu'il s'agisse de ...anger le plomb en or, le nickel en fer ou le cuivre en ...laiton. L'Ordre s'efforce également de trouver le secret qui ...ur permettra de forger le métal exceptionnellement dur et ...asiment inaltérable qu'est le gromril qu'extraient et façonnent ...es nains. La création de l'alliage particulièrement magique qu'on ...ppelle *ithilmar* fait également partie de leurs objectifs. Ce métal ...tra-léger est plus dur que les meilleurs aciers faits par les ...ommes et peut accueillir des enchantements sur de plus ...ngues périodes que la plupart des autres métaux. Cette quête ...st l'un des secrets les mieux gardés de l'Ordre et ses maîtres ...emueront ciel et terre pour s'assurer que l'opinion n'en sache ...en, en particulier les nains et les elfes.

...est ainsi qu'en plus d'être des sorciers aux compétences excep...onnelles, les magisters de *Chamon* sont aussi des scientifiques ...xplorant l'ordre naturel de l'univers, les lois surnaturelles de la ...agie et leurs effets réciproques. Ces hommes cherchent les ...aces de l'Aethyr qui existent d'après eux en toute chose ...hysique, pour en libérer le potentiel.

La recherche alchimique

...es magisters de *Chamon* sont perçus comme les meilleurs alchi...istes et les plus accomplis de tout le Vieux Monde. Ils travaillent ...n collaboration étroite avec l'école des Ingénieurs et celle ...Artillerie dans le but de créer des versions plus efficaces de la ...oudre noire et des alliages à la fois plus résistants et plus légers ...our mouler les grands canons de l'Empire. Ils font également partie de l'élite du Vieux Monde en ...atière de confection d'armes magiques, derrière les nains, qui surpassent aisément les plus grandes réalisations humaines pour tout ce qui concerne la fabrication d'armes, qu'elles soient magiques ou non.

L'alchimie que pratique l'Ordre Doré est une combinaison de magie et de chimie, même si les magisters du Collège n'y voient qu'un seul et même domaine d'étude. Bien que les plus grands érudits alchimistes consacrent l'essentiel de leur temps à dénicher les secrets de la nature de l'existence, leur art a au jour le jour la fonction essentielle de créer des potions aux propriétés magiques bien définies, que ce soit pour la recherche métallurgique ou la création de réactifs et explosifs chimiques. La plupart des sorts employés par les magisters alchimistes de l'Ordre servent à dissocier les composés, à traiter les éléments par températures extrêmes et à créer les effets dictés et induits par des combinaisons alchimiques quantifiables et leurs réactions prévisibles.

Les magisters alchimistes ont généralement une approche très pratique et scientifique de leur sujet. L'essentiel de leur travail n'a rien de magique, étant davantage associé à la simple chimie. Néanmoins, la frontière entre les ingrédients magiques et ceux qui ne le sont pas est parfois floue. Les magisters de l'Ordre Doré voient l'Aethyr comme le réactif souverain, puisqu'il peut toucher et altérer absolument tout. C'est pourquoi ils cherchent par applications infinitésimales et très spécifiques de magie à définir des lois de reproductibilité (savoir par exemple si une altération se déroulera de la même manière à chaque fois que l'on instillera la même dose magique sur une matière donnée en respectant un processus fixe).

Tout ceci diffère sensiblement de la méthode qui consiste à tisser la magie des sorts, opération par laquelle le magister impose sa volonté et ses désirs à la magie pour qu'elle engendre un effet particulier. Le magister alchimiste ne cherche aucunement à forcer le résultat de l'expérience par une réaction entre la magie et quelque élément physique, car ce serait aller à l'encontre du but de l'exercice. Il ne veut qu'observer scientifiquement et tirer des lois naturelles, plutôt que de créer par voie magique quelque chose qui serait tiré de son imagination, ce qu'il perçoit davantage comme une forme d'art.

En raison de la nature particulière de leurs études et parce qu'ils sont autorisés à recourir à la magie dans leurs recherches, les magisters alchimistes de l'Ordre Doré ont fait bien plus avancer la théorie alchimique que n'importe quelle autre civilisation humaine du Vieux Monde. Alors que les alchimistes plus triviaux de l'Empire jonglent encore avec des concepts aussi vieillots que les quatre éléments de l'existence (la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau), les magisters Dorés emploient les sciences occultes pour découvrir des vérités physiques bien plus édifiantes.

Durant les derniers siècles, les grands magisters alchimistes de l'Ordre sont arrivés à la conclusion que toute existence physique était constituée de bien plus d'éléments que les quatre que proposent la science traditionnelle et la vision populaire. Les magisters Dorés ont ainsi découvert et répertorié ce qu'ils appellent les « Éléments véritables » de l'existence, ces ingrédients simples qui composent toute matière ou gaz. Par une analyse passionnée et de nombreuses expériences magiques, les alchimistes de l'Ordre Doré ont réussi à identifier environ quatre-vingt-dix de ces éléments naturels. Ils ont également créé seize autres composés qui sont en réalité des mélanges des Éléments véritables et de divers ingrédients aethyriques, qu'ils sont parvenus à dissocier des autres éléments ou au contraire à les y associer (le *gromril*, l'*ithilmar* et la Transmutation véritable leur sont toujours inaccessibles).

Manifestement, seuls les seigneurs magisters de plus haut rang et de grande expérience sont conscients de ces extraordinaires découvertes alchimiques. La plupart des initiés de l'Ordre, sans parler de la grande majorité des magisters alchimistes, en sont encore aux notions superstitieuses associées aux éléments de l'existence et aux possibilités de la science. Les tout meilleurs de ces étudiants de magie et d'alchimie seront les seuls à connaître une plus grande vérité.

La rumeur raconte que certains de ces secrets furent autrefois volés à l'Ordre Doré, en particulier quatre-vingt-dix ans plus tôt, lorsque un pamphlet fut publié par des membres de la guilde des alchimistes physiciens traitant et se moquant des « fantasmes et illusions » des « ésotéristes » de l'Ordre Doré. Les quelques fa[its] révélés par ce pamphlet sur les recherches de l'Ordre étaient m[al] assimilés et présentés en dépit du bon sens, mais il appar[ut] clairement aux seigneurs magisters que ces alchimistes de bas étage avaient eu vent, d'une manière ou d'une autre, de[s] expériences secrètes menées da[ns] leur Collège. Au cours de[s] mois qui suivirent, le[s] personnes qui avai[ent] participé à ce billet [et] l'avaient imprimé connurent de terribles accidents dans leur laboratoires. De[ux] d'entre eux s'asphyxièrent avec de[s] vapeurs empoisonnées, un troisième end[om]magea son visage e[t] son œil de maniè[re] irréversible dan[s] une explosion e[t] deux autre[s] périrent dans u[n] incendie q[ui] détruisit leur labo[ra]toire sans touche[r] aux locaux voisins. Aucune preuve n[e] fut apportée contr[e] l'Ordre Doré ma[is] après cela, le[s] critiques publique[s] contre leur trava[il] se limitèrent [à] quelque[s] murmures.

Science alchimique

Lorsque les ... Ennem se concer[tè]rent pour décide[r] qui de leur[s] protégés humains devaient s[e] consacrer au Ve[nt] jaune de magie, le choix se porta sur les plus studieux et anar[chi]ques des sorciers d[e] village et occultistes. A [la] grande surprise d[e] beaucoup, les grands mage[s] elfes menèrent aussi un grand ratissage d'herboristes et d'alch[i]mistes à travers l'Empire, même si la plupart d'entre eux n[e] montraient aucune aptitude pour les Vents de Magie ou avaie[nt] reçu l'interdiction de pratiquer quoi que ce soit qui put êtr[e] apparenté à de la magie par les autorités.

De tous ces alchimistes de la rue, seuls ceux qui cherchaient [une] réponse à la question fondamentale de la nature de l'existence [et] à créer de véritables merveilles alchimiques se résolurent à s[e] joindre à Teclis et à ses magisters Dorés. Aux yeux de tous

ceux qui avaient consacré leur vie à trouver un moyen de transmuter les métaux de base en or ou à produire un solvant universel. L'offre de Teclis parut trop belle pour être refusée.

C'est alors que l'elfe commença à montrer à ses disciples et bien d'autres comment isoler et manipuler le Vent de leur choix de la manière la plus stable et sûre. Quel que soit l'Ordre choisi par les premiers apprentis magisters, ces leçons prenaient une forme très semblable, car la perception et la focalisation des énergies magiques diffèrent peu d'un Vent à l'autre. Mais au fil de leur progression, les apprentis montraient progressivement des traits et des intentions qui les rapprochaient de leur Vent de prédilection. Au départ, cela inquiéta Teclis et Finreir mais ils en conclurent vite que c'était là le seul moyen par lequel un humain pouvait progresser sur la voie de la magie sans être corrompu par le Chaos. « Possédés » par leur Vent, les magisters perdaient leur capacité à puiser dans les autres et donc à verser dans la magie noire.

Les magisters jaunes débutants, ou magisters Dorés comme ils commencèrent à s'intituler (ce qui faisait sourire les elfes) se montrèrent obsédés par la logique et l'expérimentation. C'est alors que Teclis et Finreir esquissèrent les grandes lignes de l'intégration de la recherche alchimique à la manipulation magique. Teclis leur expliqua que les Vents de Magie imprégnaient toute chose du monde des mortels et qu'un murmure ambiant d'énergies aethyriques était omniprésent. Il leur apprit comment les divers fils de magie étaient attirés par différentes choses et que par une recherche et un empirisme minutieux on pouvait extraire leurs éléments aethyriques. Mais ces éléments ne seraient pas que de petites quantités de magie jaune, verte ou lumineuse, mais de minuscules tresses de magie qui avaient altéré la chose où elles pénétraient, qui les avait à son tour modifiées.

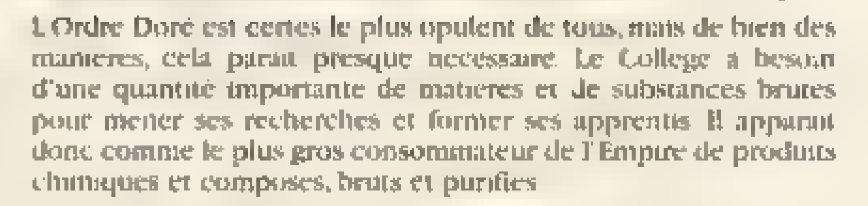
La découverte de la logique de réaction de ces éléments avec les objets possédés, expliquait Teclis, allait permettre aux magisters dorés de créer des effets magiques activés par des doses limitées de Vent jaune. Cela signifiait également que les sorciers pourraient se servir d'infimes flux des autres Vents qui saturaient ces éléments et choses ordinaires, non pas par la manipulation directe (qui pourrait engendrer la magie noire), mais par les réactions chimiques simples pour lesquelles *Chamon*, le Vent jaune, faisait office de déclencheur. Par cette méthode, les magisters allaient pouvoir concocter des potions et des composés dont les ingrédients magiques actifs seraient marqués par un Vent autre que le jaune, ce qui allait leur permettre de préparer des potions aux effets associés à d'autres domaines de magie que le leur.

Et ainsi naquit la magie alchimique de l'Ordre Doré, dans laquelle [illegible] n'a pas sa place.

Au fil des siècles, la sagesse et les recherches de tous les alchimistes et herboristes du monde humain furent intégrées à l'étude et la pratique de l'Ordre Doré. Les vieilles recettes de nombreux sorciers de village et guérisseurs de l'Empire furent acceptées, analysées, puis affinées. De grands érudits d'Arabie apportèrent un impressionnant savoir alchimique au Collège lorsqu'ils se rendirent dans l'Empire pour rejoindre les magisters de l'Ordre Doré. Leurs connaissances étendues s'étaient transmises et perfectionnées, génération après génération, depuis l'époque de l'antique Nehekhara. Ces dernières décennies, les magisters alchimistes ont commencé à voyager de plus en plus loin (jusqu'au lointain Cathay d'après certains), en quête de toute bribe de savoir alchimique, métallurgique ou médical. Les magisters les plus respectés de l'Ordre ne lésinent pas quand il s'agit d'acquérir des écrits anciens d'autres contrées traitant des questions qui les intéressent.

Plus l'Ordre Doré accumule de savoir, plus il est avide d'apprendre. Telles sont l'émulation et la fascination qu'inspire le Vent jaune. L'Ordre Doré détient aujourd'hui les secrets de la confection, du raffinement, de la conservation et de l'utilisation des runes, des acides, des métaux alcalins, des réactifs magiques et chimiques, des poisons, des antidotes, des remèdes, des élixirs et potions magiques, des combustibles, des explosifs, des alliages, des agents purificateurs, des colorants, des teintures et même des savons. On peut donc dire que l'Ordre renferme l'essentiel de l'expertise humaine dans les domaines allant des mathématiques à la création de runes, en passant par le brassage.

Il est donc peu étonnant qu'il soit considéré comme le plus riche de tous les Collèges de Magie.



Devoirs et engagements

L'Ordre Doré est certes le plus opulent de tous, mais de bien des manières, cela paraît presque nécessaire. Le Collège a besoin d'une quantité importante de matières et de substances brutes pour mener ses recherches et former ses apprentis. Il apparaît donc comme le plus gros consommateur de l'Empire de produits chimiques et composés, bruts et purifiés.

Au cours des deux derniers siècles, l'Ordre Doré en est arrivé à posséder la majorité des écoles et guildes respectées d'alchimie de l'Empire. Ces établissements font office de centres de formation pour les magisters en herbe qui ont l'intention de rentrer au Collège. Les apprentis les moins expérimentés y apprennent à extraire des matières premières et purifier les substances chimiques et les corps composés, ainsi qu'à préparer les produits de base comme les colorants, les teintures, les encres, le savon et les colles. Les plus talentueux et accomplis de ces alchimistes ordinaires (ceux qui ne tarderont pas à être acceptés à l'Ordre Doré en tant qu'apprentis) produisent de grandes quantités d'antidotes, de remèdes, et de vins et autres alcools fins en dehors de leurs études au caractère plus occulte. Toutes ces marchandises, des colorants aux alcools, sont vendues en gros aux commerçants, aux maisons aristocratiques et aux autres organisations importantes qui savent que l'on peut se fier à la qualité de production de l'Ordre Doré.

Seules les armées officielles de l'Empire sont autorisées à bénéficier de l'expertise des magisters dorés pour confectionner des substances de guerre, comme la poudre noire ou le mélange de résine et de poix qui permet de produire le fluide ardent.

Les magisters alchimistes se spécialisent selon leurs affinités. Certains se rapprochent de chimistes et consacrent leurs recherches à la création de potions, d'élixirs et d'autres substances étranges aux propriétés aethyriques. D'autres travaillent à la forge où ils fondent divers métaux plus ou moins enchantés. L'Ordre Doré couvre de nombreux domaines d'expertise et d'étude, sachant que presque toutes les sciences, qu'elles soient ou non liées à la matière, sont abordées et exercées au sein du Collège.

Les magisters dorés sont en collaboration étroite avec les écoles des Ingénieurs et d'Artillerie, avec lesquelles ils s'efforcent de créer des formes de poudre noire toujours plus efficaces. Comme ils sont les producteurs humains d'armes magiques les plus accomplis du continent, le fruit de leurs efforts atterrit parfois entre les mains de généraux ou de nobles influents sur les plus grands champs de bataille où les armées impériales affrontent les envahisseurs étrangers, les révolutionnaires et autres sécessionnistes, ainsi que les diverses bêtes et créatures de ce monde qui menacent l'Empire. Les objets rares et éminemment précieux que confectionne l'Ordre Doré ne sont généralement distribués qu'aux chefs militaires et aux soldats chargés d'une mission spéciale. En dehors de ces personnes, les seules qui aient les

moyens de porter de tels objets, ou qui soient autorisées par la loi à en disposer, sont celles que l'Empire considère comme cruciales à la préservation de ses terres et de sa culture, comme c'est le cas de la noblesse.

Les magisters alchimistes

Même les plus grands magisters alchimistes de l'Ordre Doré portent des vêtements simples quand ils sont au Collège et s'affairent à leurs expériences : tablier, gants et parfois calotte, tous de cuir, lunettes de protection et de vue. Il s'agit essentiellement de se protéger contre la chaleur et les émissions acides, comme le ferait n'importe quel alchimiste ou métallurgiste. Mais il ne faut pas croire que les magisters alchimistes sont toujours vêtus ainsi. Leur art et leur Collège leur assurent généralement une fortune relative, ce qui leur permet de laisser une impression tout autre à ceux qui les croisent lors de cérémonies ou en dehors des murs du Collège pour affaire de guerre ou toute autre activité.

Leurs robes sont taillées dans les textiles les plus fins, brodés avec goût de lourds brocarts d'or. Ils affectionnent particulièrement les couleurs et les teintes qui évoquent leur Ordre et le Vent de Magie auquel ils se consacrent, c'est-à-dire tout ce qui se rapproche de l'or et du jaune.

Les plus anciens et plus émérites des seigneurs magisters de l'Ordre portent parfois des gantelets articulés en alliage d'or, d'une confection exceptionnelle de qualité et d'élaboration, ainsi que des masques de leur métal fétiche. Ces objets sont à la source de rumeurs diverses selon lesquelles ces magisters se transformeraient progressivement en statues d'or pur, magiquement animées, qu'ils dissimulent les brûlures et cicatrices d'une vie d'expériences chimiques, qu'ils ne font que copier leur patriarche actuel, ou encore que ces objets ne sont là que pour humilier les citoyens ordinaires qui doivent se démener pour gagner honnêtement leur vie.

Mentalité

Bien qu'ils soient magisters et pratiquent donc la magie, les alchimistes de l'Ordre sont souvent extrêmement rationnels. Ils font preuve d'une logique envahissante, cherchant à quantifier et mesurer tout ce qui concerne le monde physique. Ils sont en outre des professeurs et enseignants naturels, l'instruction étant pour eux une seconde nature, mais ils apparaissent également comme des élèves acharnés qui n'attendent que de pouvoir mettre en pratique la moindre bribe de savoir assimilée.

Le profil psychologique des magisters Dorés couvre un large éventail, allant des érudits passionnés, obsédés par leur prochaine découverte, aux mathématiciens appliqués et studieux, en passant par les armuriers bourrus, mais patients, les artisans fort cultivés et les génies énigmatiques qui parlent peu mais fascinent par leur intellect. Peut-être est-ce le résultat de centaines d'heures passées à respirer les vapeurs toxiques et les substances volatiles chauffées à l'air libre dans leurs laboratoires, mais certains magisters Dorés apparaissent comme de doux cinglés. Cependant, il faut être bien stupide pour sous-estimer un magister des Ordres de Magie.

Les magisters alchimistes sont des citadins par nécessité. Ils sont peu à vivre en dehors des villes, non seulement pour la difficulté de se procurer la matière de leurs expériences, mais également parce qu'ils prendraient le risque d'être accusés par des paysans ignares à la moindre poussée de mildiou ou panique de bétail.

Les apprentis

Comme c'est le cas dans tous les Collèges de Magie, chaque apprenti doit étudier et comprendre la théorie de la magie et ses lois avant d'être autorisé à apprendre quoi que ce soit sur les sorts et leur incantation. Cela passe par de longues heures consacrées à comprendre les nombreux dangers de l'occulte et l'histoire de l'Ordre qui accueille l'apprenti.

À quelques exceptions près, l'Ordre Doré n'accepte que des apprentis déjà versés dans l'alchimie, la métallurgie ou l'herboristerie, ou les individus qui présentent une affinité exceptionnelle avec le Vent jaune de magie. L'Ordre recrute donc essentiellement dans les plus modestes écoles et guildes d'alchimie qu'il contrôle à travers l'Empire.

À l'instar de leur mentor, les apprentis avancés dans la formation sont tenus de participer aux recherches, discussions et critiques d'Ordre alchimique ou magique. Ceux qui se vouent à l'étude du *Chamon* sont naturellement amenés à enseigner, autant qu'à apprendre, si bien qu'une pratique courante au sein de l'Ordre Doré consiste pour les apprentis les plus anciens à inculquer les bases des divers phénomènes alchimiques aux nouveaux venus.

Perception du peuple

Les magisters alchimistes sont généralement mieux acceptés que les sorciers des autres Collèges, tout simplement parce que leur travail est plus visible et directement utilisable, du moins ce qui est produit par les apprentis débutants. Les recherches magiques de l'Ordre se déroulent dans le secret des murs du Collège, qui produit par ailleurs de nombreuses substances aux applications pratiques, ce qui fait que ces magisters sont traités avec moins de crainte et de haine que ceux des autres domaines. Mais ils font néanmoins l'objet d'une certaine méfiance de la part de beaucoup de gens, qui ne peuvent ignorer la fumée et les étranges vapeurs émises par leurs laboratoires, les lueurs et vibrations suspectes, les explosions occasionnelles.

Certaines communautés ont érigé certaines règles contre toute pratique alchimique dans leurs murs. Bien que les alchimistes ne l'admettent pas facilement, cette réglementation peut s'avérer justifiée dans certains quartiers particulièrement peuplés. Avant que ne se développent la gloire et l'estime inspirées par l'Ordre Doré, ceux qui pratiquaient l'alchimie étaient réduits à mener leurs expériences dans les bas quartiers ou dans le secret, vers l'extérieur des villes, où leurs flammes et relents seraient moins nocifs, même lorsqu'ils avaient quelque influence sur les autorités locales.

Locaux et terrains du Collège

L'Ordre Doré est le Collège de Magie dont la réussite financière est la plus évidente. Grâce aux marchandises vendues aux compagnies commerciales, civiles et militaires, l'Ordre amasse une impressionnante somme d'argent. Quand on ajoute cela aux généreuses contributions qu'il reçoit des seigneurs et commerçants qui espèrent s'attirer les faveurs des magisters alchimistes, on comprend comment l'Ordre Doré figure parmi les organisations les plus riches de l'Empire.

Contrairement aux autres Collèges de Magie d'Altdorf et à ce qui pourrait laisser penser la fortune de ses membres, les locaux de l'Ordre Doré n'ont rien de fastueux, de flamboyant ou même de



stique quand on les voit de l'extérieur. Ils ressemblent plutôt à un assemblage de grands laboratoires et de fonderies aux nombreux fourneaux et cheminées, vomissant des vapeurs et fumées colorées et parfois bien étranges. La bâtisse compte cinq étages, se présentant comme un désordre de tours et de cours, avec un véritable labyrinthe de couloirs, de laboratoires, de dortoirs, de forges et de halls de réception. Vers l'arrière du bâtiment, dominant le Reik du quatrième étage, sont disposées les chambres privées de quelques-uns des plus grands seigneurs magisters de l'Ordre, en particulier le laboratoire récemment rénové de Balthasar Gelt, le magister patriarche en personne.

Au grand soulagement des citoyens d'Altdorf, ce College reste loin du cœur de la cité, puisqu'il est longé par le Reik. Les eaux ...s du fleuve sont détournées par des conduits souterrains ...ges, afin d'assurer la demande des laboratoires et des forges (refroidissement des fonderies et moulins à eau de nature mystérieuse). Quand l'eau se déverse à nouveau dans la rivière, elle apparaît parfois bizarrement colorée, résultant probablement de quelque expérience occulte menée dans les entrailles du College.

À l'inverse de certains autres Colleges de Magie, celui de l'Ordre Doré n'est pas caché à la vue des passants. Mais les gens préfèrent cependant rester à l'écart de la bâtisse en raison des odeurs nauséabondes et des vapeurs épaisses qui l'enveloppent à longueur d'année, autant de manifestations auxquelles paraissent insensibles les magisters alchimistes qui ne semblent même pas y faire attention. Malgré cela et les gardes de l'Ordre qui les ...assent régulièrement, un petit groupe de mendiants évolue dans les parages immédiats des portes du College. Ils ne mendient jamais auprès de ceux qu'ils prennent pour des magisters, mais sollicitent en revanche toute autre personne qui entre ou sort de la bâtisse. Le College reçoit de nombreux visiteurs riches et importants, et la rumeur de la rue raconte que ceux qui peuvent ...lérer les nuages de vapeurs toxiques et ne craignent pas de se rapprocher de ces sorcelleries ont toutes les chances de faire de ...es découvertes près des murs de l'Ordre Doré.

...trastant avec le manque de fantaisie de l'extérieur, les salles ... réception du College sont luxueuses, avec de beaux tapis, de ...rds rideaux de velours, de confortables et moelleux divans et ...s statues rutilantes des précédents patriarches de l'Ordre. En plein cœur du College se trouve une immense bibliothèque contenant des milliers d'ouvrages sur tout ce qu'il faut savoir concernant les sciences physiques et métaphysiques, en particulier l'alchimie, la métallurgie et l'herboristerie, ainsi que des reproductions des derniers travaux de recherche des alchimistes ... monde entier. La plupart des documents de la bibliothèque sont manuscrits, car le marché ne justifiait pas une impression en ...sse, et certains volumes rares peuvent atteindre quelques ...aines de couronnes d'or auprès d'un amateur.

...ans les souterrains et d'autres ailes du College sont dispersées ...s dizaines de laboratoires encombrés d'étranges appareils et de ...breux passages crames et criblés par les émissions corrosives ...es alliages en fusion. C'est dans ce royaume de la magie alchimique que les magisters de l'Ordre mènent leurs recherches.

Les laboratoires se présentent sous la forme de longues pièces ...ndamment éclairées. Ils présentent des rangées de fenêtres et de lucarnes pour laisser pénétrer autant de lumière que possible ... évacuer les vapeurs toxiques qui s'accumulent à l'intérieur. ...tains des magisters alchimistes mènent leurs expériences à ... risque dans des caves plombées pour éviter les accidents. Chaque laboratoire comprend plusieurs paillasses et au moins un ...rneau. Quand il n'y en a qu'un, il s'agit toujours d'un fourneau ...chambre double, pour extraire les minerais, les mélanger et ...ifier les alliages. Malgré une ventilation efficace, tous les laboratoires présentent une odeur chimique peu rassurante.

Les ateliers de recherche sont souvent encombrés d'étagères et de casiers remplis de cloches en verre, et autres récipients et ustensiles. Cette vaisselle est souvent en verre ou en porcelaine faite par un magister alchimiste ou commandée auprès d'un artisan. L'équipement du laboratoire inclut entre autres choses, des cruches et des carreaux en céramique, des soufflets, des chaudrons en cuivre ou en laiton, divers alambics, pilon et mortier, au moins un appareil à distiller, un bain-marie, un bain de cendres, une gigantesque lampe, des cuvettes, des pichets, des cuves, des fioles, des filtres, des passoires, des louches, des pipettes, et plusieurs paires de pinces articulées de diverses tailles. On trouve aussi des bouteilles en verre contenant des centaines de substances chimiques sous forme de liquides, d'onguents et de poudres. Cet équipement est considéré comme le strict minimum pour le travail alchimique.

Les apprentis de l'Ordre Doré passent l'essentiel de leur formation à étudier dans les locaux du College, et non auprès leur mentor, où que celui-ci réside. Mais de nombreux magisters Dorés ont leur demeure en ville et ne se présentent au College que pour enseigner, étudier et mener des expériences. Cela n'empêche pas les dortoirs du College d'être surchargés malgré leur taille considérable.

Tous les apprentis, quand ils ne dorment pas, sont tenus de travailler dans les laboratoires sous la direction d'un magister et d'étudier dans l'immense bibliothèque du College. Étant donné que la plupart des apprentis ont déjà appris les rudiments de l'alchimie dans l'une des écoles mineures que contrôle l'Ordre Doré, on attend d'eux qu'ils connaissent les noms et ingrédients de la plupart des substances chimiques demandées par le magister. Au-delà de la perception et de la focalisation de la magie, sujets dans lesquels tout apprenti qui se respecte, quel que soit son College, se doit d'exceller, il leur faudra également assimiler au plus vite les convictions de l'Ordre Doré.

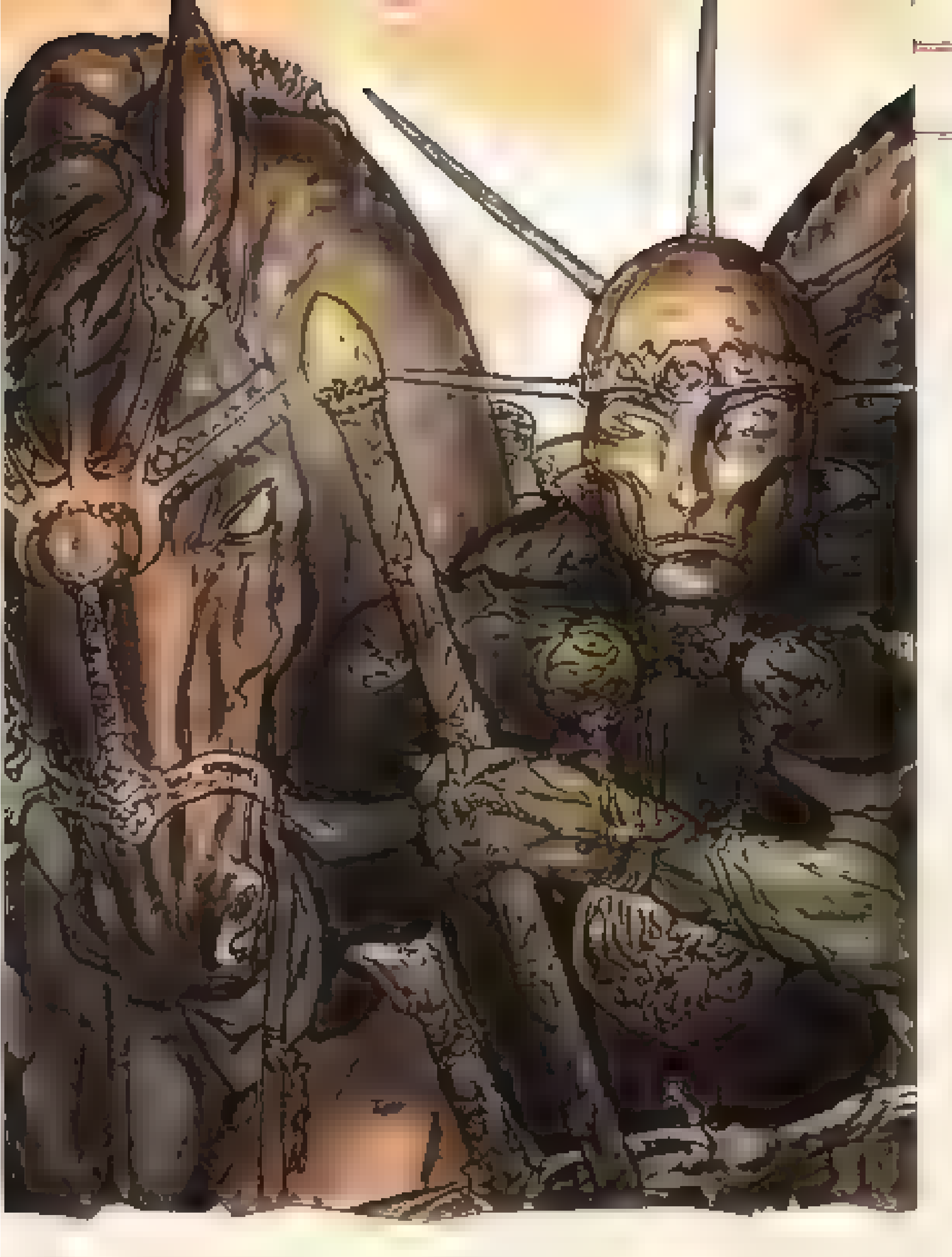
Personnalités

Balthasar Gelt, magister patriarche de l'Ordre Doré

Tous les sept ans, les représentants des huit Colleges de Magie se réunissent pour désigner celui qui va officier comme patriarche suprême pour les sept années à venir. Il s'agit d'une décision cruciale car les flux de magie de prédilection du patriarche élu vont souffler avec une vigueur accrue à travers Altdorf, ce que le College concerné ne pourra qu'apprécier. En théorie, n'importe quel seigneur magister d'un Ordre de Magie peut se présenter à cette élection, mais les patriarches de chacun des Ordres étant également les membres les plus puissants de ces organisations, rares sont les autres sorciers qui participent. La désignation du College de Magie dominant prend la forme d'un concours de magie violent entre le patriarche suprême en poste et les différents prétendants, les uns après les autres. La compétition se déroule strictement dans les limites du saint hall d'Obsidienne. L'actuel patriarche suprême n'est autre que Balthasar Gelt.

Balthasar apparut pour la première fois dans le port animé de Marienburg, il y a de cela quinze ans, en provenance de son pays d'origine du golfe Noir. Ayant acquitté le voyage avec de l'or transmuté, il ne fit pas de vieux os et prit la direction d'Altdorf avant la fin des effets, cap pour l'Ordre Doré.

Balthasar était fasciné par l'alchimie depuis son enfance. Étant issu d'une famille fortunée, il n'eut aucun problème pour sillonner l'Arabie, la Tilée, l'Estalie et même les Principautés Frontalières, en quête de tout ce qu'il pouvait apprendre sur son sujet de prédilection. Avec le temps, il apparut clairement que sa



fascination pour l'alchimie, en particulier l'idée de la transmutation véritable, avait grandi en lui pour se muer en empathie naturelle avec le Vent jaune. Il finit par entendre parler de l'Ordre Doré dont on disait qu'il accueillait les meilleurs alchimistes du Vieux Monde et des magisters aux talents hors pair. Entendant là l'appel du destin, Balthasar décida de se rendre aux portes de l'Ordre.

Sa connaissance étendue de l'alchimie fit aussitôt forte impression aux magisters dorés, mais ce fut son affinité naturelle avec *Chamon* qui les saisit le plus. Les sorciers qui savaient puiser dans un seul courant magique à la fois sans la moindre formation étaient et sont toujours extrêmement rares et c'était pourtant ce que réussissait Balthasar avec une maîtrise remarquable. Il fut accepté au sein du Collège sans attendre.

La découverte du secret de la Transmutation véritable était la motivation principale de son apprentissage. Aidé par sa connaissance exhaustive de l'alchimie et par son talent naturel pour manipuler le Vent doré de magie, Balthasar gravit les échelons de l'Ordre à une vitesse fulgurante, plus vite que n'importe qui dans l'histoire du Collège. Son intelligence, sa curiosité et son ouverture d'esprit le rendirent très populaire non seulement au sein du Collège mais également auprès des plus modestes guildes d'alchimie qui sont réparties autour d'Altdorf et à travers le Reikland.

Puis vint le jour de son accident. Pour des raisons qu'il n'a jamais révélées, son laboratoire privé se chargea d'une intense lumière dorée, précédant une explosion tonitruante qui dévasta ses quartiers sans même faire trembler les parchemins des pièces adjacentes. Quoi qu'il arrivât, Balthasar survécut. Il verrouilla ses portes et refusa que quiconque soigne ses blessures. Un jour seulement après l'événement, il émergea de sa chambre, apparemment rétabli, mais habillé d'une toge le couvrant de la tête aux pieds et portant un masque doré, accoutrement s[…] lequel on ne l'a jamais vu depuis.

Certains racontent que toute sa peau se serait transformée e[…] d'autres sont persuadés qu'il est complètement défigur[…] d'autres encore murmurent qu'il serait porteur de la malédi[…] ou au contraire des faveurs des dieux du Chaos et qu'il dissim[…] ses malformations sous son masque et sa longue toge. Perso[…] ne sait exactement ce qu'il en est, et nombre de ses collègues [ne] se sont jamais plus comportés de la même manière à son é[…] depuis cet incident.

Quoi qu'il en soit, l'accident n'a aucunement érodé la déter[mi]nation de Balthasar dans sa quête, pas plus qu'il n'a entravé [ses] pouvoirs. Bien au contraire, il a depuis accédé au statut [de] patriarche suprême des Collèges de Magie, en l'emportant [sur] Thyrus Gormann lors du duel rituel, substituant son Vent [à la] domination de l'Ordre Flamboyant, tout ceci avant même [de] devenir patriarche de son propre Collège. Il a depuis b[ien] entendu assumé la fonction de patriarche de l'Ordre Doré qu[and] son prédécesseur, le magister patriarche Feldmann, s'évan[ouit] dans la nature un an avant que les Collèges de Magie ne fus[sent] mobilisés pour résister à la fameuse Tempête du Chaos.

Depuis l'intronisation de Balthasar comme patriarche suprême[, le] Vent jaune de *Chamon* souffle dru dans les rues d'Altd[orf]. Balthasar s'est avéré un conseiller de l'Empereur exception[nel]lement rationnel, une sage autorité pour les Collèges, et un b[…] précieux pour les armées de l'Empereur, ce qui lui vaut [une] influence accrue à la cour et le respect de ses pairs.

Gotthilf Puchta, ancien patriarche de l'Ordre Doré

Le magister patriarche Puchta est célèbre dans la plupart [des] Collèges de Magie, car il fut celui qui rédigea il y a plus de […] ans l'ouvrage prépondérant (et également volumineux) su[r la] théorie de la magie, également connu sous le nom tromp[eur] d'*Humble Traité sur la nature de la magie*. On peut trouver [des] reproductions de cet énorme volume dans presque tous [les] Collèges de Magie ainsi que dans certaines bibliothèques priv[ées] de magisters et de nobles fortunés. Il ne s'agit pas d'un livr[e de] sorts, mais d'un ouvrage traitant de théories fiables et complex[es] sur la nature de la magie, le royaume du Chaos et d'au[tres] questions ésotériques et occultes.

Bien qu'il ne soit pas aussi connu du public que les légendes[…] sont Volans ou von Karnus, Gotthilf Puchta reste l'un des magis[ters] les plus respectés de l'histoire auprès des cercles collégiaux.

La guilde des magiciens et des alchimistes

Plus de deux siècles après ses balbutiements, l'Ordre D[oré] contrôle toutes les écoles et guildes d'alchimie de l'Empire, [dont] il est d'ailleurs propriétaire. Le plus célèbre de ces établisseme[nts] est celui que les habitants de Middenheim, sa ville, appel[lent] « guilde des magiciens et des alchimistes ».

La guilde est l'institution d'apprentissage pour les alchimistes [la] plus ancienne de l'Empire et sa réputation n'est plus à fa[ire]. Initialement fondée sous le titre de « guilde d'alkemie » entre 12[…] et 1600 CI (les archives sont plutôt vagues et contradictoires s[ur] la question), ce fut pendant près d'un millénaire l'endroit v[ers] lequel convergeaient les alchimistes de tout l'Empire qui sou[hai]taient approfondir et élargir leur compréhension des sciences[. À] ses débuts, l'alchimie était bien moins développée et cernée

…ories dans le domaine n'étaient qu'une confusion de chimie …mentaire et d'herboristerie le tout guidé par la superstition …cultisme et un zeste de magie vulgaire. Malgré cela la guilde …t un établissement de savoir et de science réputé, rares étant …personnes qui se souciaient de ce qui pouvait se passer à …érieur.

…uilde avait connu de nombreuses vicissitudes au cours de sa …gue histoire, et le graf de Middenheim força ses membres à …centrer tous leurs efforts pour le bien de la ville, plutôt que …is l'approfondissement de la connaissance alchimique. Quand …présenta la défaite de la Grande Incursion du Chaos et que …pereur Magnus demanda à Teclis d'enseigner les secrets de la …ie à l'Empire, Middenheim grinça des dents à l'idée que le …verain choisisse Altdorf comme siège de ce qui allait être …sidéré comme un Collège privilégié d'alchimie : l'Ordre Doré. …t-être s'agissait-il d'une décision politique de la part de …pereur qui choisit de placer stratégiquement les Collèges au …tre de l'Empire à mi-chemin entre Nuln et Middenheim, sous …yeux vigilants et ceux du grand théogoniste, au cœur du culte …Sigmar.

…période qui suivit la fondation des sciences alchimiques telles …les enseigna Teclis à l'Ordre Doré provoqua un grand trouble …sein de la guilde des alchimistes de Middenheim. Les magisters …l'Ordre faisant chaque jour de nouvelles découvertes à Altdorf …de nombreuses théories alchimiques des siècles précédents …t battues en brèche, une réorganisation de la guilde parut …essaire. Par décret impérial, et sous la pression constante des …erses autorités religieuses, tous les éléments considérés …mme magiques furent supprimés des enseignements et …ques de la guilde. Ne pouvant accéder aux secrets jalou…ent gardés de l'Ordre Doré, la guilde des alchimistes se …ait à la traîne et de moins en moins réputée. Des magisters …Ordre Doré commencèrent à apparaître à Middenheim, …yés par l'aristocratie et certains commerçants. Le graf lui-…me invita un magister alchimiste à rejoindre sa cour. L'avenir …aissait bien morne pour la guilde qui dut se résigner à …seigner aux apprentis que les rudiments de l'alchimie.

…quatre-vingts ans, la guilde finit par devoir fermer ses portes. …es étaient en effet les alchimistes compétents qui se …naient vers cet établissement pour étudier ou enseigner alors …ils pouvaient postuler pour l'une des écoles contrôlées …l'Ordre Doré. Assurément, l'époque où la guilde attirait les …ves fortunés et les contributions juteuses était derrière elle. …ne pouvait plus assurer l'entretien de ses locaux déliques-…nts. Il semblait que l'Ordre Doré n'attendait que ça, puisque ses …présentants s'adressèrent aux propriétaires du terrain de la …de et leur proposèrent de racheter la propriété pour la …over et l'équiper de laboratoires plus récents. Ils promirent …me d'employer les anciens savants de l'établissement pour …struire les bases de l'alchimie.

…soudain intérêt était dû au fait que Middenheim était bien …stante d'Altdorf et d'un accès délicat ce qui empêchait l'Ordre …re de servir la grande cité d'Ulric comme il le voulait. Les vieux …mistes de la guilde étaient à ce point endettés et sans …spective de travail qu'ils ne purent qu'accepter.

…and ils eurent vent des plans de l'Ordre Doré concernant les …aux de l'ancienne guilde, les magisters supérieurs de l'Ordre …leste contactèrent les magisters alchimistes et parvinrent à un …cord sans précédent entre deux Collèges de Magie. Les astro…nciens de l'Ordre Céleste avaient les mêmes problèmes de …verture de Middenheim que ceux de l'Ordre Doré mais ils …ient également intéressés par le fait d'y établir des observa…res, au vu de la position idéale de la cité montagneuse …lement bien protégée contre les bêtes errantes et les bandits. …rès quelques débats animés sur le financement et la construction des laboratoires et des observatoires, et la répartition de quartiers où allaient travailler et vivre les magisters des deux Collèges, les deux Ordres parvinrent à un accord et établirent la guilde des magisters.

Le complexe de la guilde dispose désormais de laboratoires tentaculaires et de tours d'observation du ciel en forme d'aiguilles s'élevant dans les hauteurs de la ville. La bâtisse principale présente trois étages, construite dans un style faste et excentrique, avec une entrée supportée de colonnes montant jusqu'au toit. Une grande bibliothèque occupe le premier étage, ainsi que des laboratoires de recherche pour les alchimistes. La guilde dispose de chambres pour les magisters supérieurs qui y résident ainsi que d'un vaste dortoir où couchent les apprentis des deux Ordres. Plus d'une douzaine de chambres sont disponibles pour les magisters d'un Ordre ou l'autre qui sont de passage à Middenheim, mais n'ont pas de logement ou préfèrent simplement la compagnie de personnes qui ne les regarderont pas comme s'ils étaient de dangereux animaux (attitude courante chez les citoyens de Middenheim).

Toujours marqués par la mémoire de l'ancien établissement, et peut-être par ignorance ou par respect des magisters qui leur sont tombés dessus, les gens de Middenheim parlent toujours de la « guilde des magiciens et des alchimistes ».

Le Collège restructuré a prospéré comme jamais au cours des huit dernières décennies. La guilde a repris son statut de foyer de convergence pour les jeunes alchimistes et seul l'Ordre Doré d'Altdorf la surpasse par la taille, le prestige et l'influence. L'établissement dispose des meilleures installations et bibliothèques de savoir occulte hors d'Altdorf. Nombreux sont ceux qui considèrent la guilde comme une étape sur la voie des Collèges Impériaux d'Altdorf. Les magisters célestes et dorés qui y résident sont autorisés à prendre des apprentis, mais seul les Collèges d'Altdorf sont habilités à décider quand un apprenti mérite le titre de véritable magister.



Les locaux de la guilde furent endommagés pendant la récente invasion de Middenheim par Archaon et d'importantes rénovations sont en cours. Depuis la fin du siège des hommes du nord, la guilde est en pourparlers avec les magisters de l'Ordre Flamboyant qui souhaitent financer une grande partie des travaux, en échange de quartiers et de salles d'entraînement pour leurs propres apprentis dans la gigantesque propriété. Ils sont appuyés par le graf de Middenheim et les négociations semblent avancer dans le bon sens pour l'Ordre Flamboyant.

Personnalités

Albrecht Helseher, grand magister de la guilde

Helseher est seigneur magister de l'Ordre Doré. Il est également le responsable de la guilde. C'est à lui que doivent s'adresser les magisters des deux Collèges s'ils désirent une chambre ou souhaitent profiter des installations de la guilde. Helseher semble avoir une soixantaine d'années et l'on a sous certains angles l'impression que sa peau présente un éclat légèrement métallique. Il est d'une taille légèrement supérieure à la moyenne, plutôt maigre et simple d'allure. Il présente une longue crinière noire, grisonnant au niveau des tempes et son regard perçant est d'un bleu extrêmement vif. Ce sont ses yeux et ses doigts effilés mais puissants qui marquent d'emblée les gens qui le rencontrent. Helseher s'habille avec un manque de vanité qui frise la négligence. Quand il n'est pas vêtu de sa salopette et de son tablier de cuir, il aime s'habiller de frusques noires ou grises souvent débraillées pour une liberté de mouvement maximale.

Helseher s'intéresse davantage à ses études alchimiques qu'à toute autre chose, et il quitte rarement ses appartements et bureaux de la guilde. Il est donc peu visible de gens extérieurs qui le perçoivent comme une personne mystérieuse inspirant une certaine crainte.

Janna Eberhauer, adjointe de la guilde

La magister Eberhauer n'a pas encore quarante ans, mais elle montre déjà une grande expérience dans sa profession. Comme le stipule l'accord entre les Ordres Célestes et Dorés, l'adjoint du grand magister doit être issu du Collège Céleste. Eberhauer est donc astromancienne.

Elle paraît bien plus jeune que son âge. Elle est grande et sculpturale avec une chevelure en désordre qui lui tombe sur les épaules, des yeux noisette mouchetés d'ambre et quelques taches de rousseur sur les joues et l'arête du nez. Elle est toujours impeccablement vêtue, préférant un style pratique et classique aux goûts plus démonstratifs de son Ordre. Elle ne correspond pas vraiment à l'idée que l'on peut se faire d'un magister. Intelligente et chaleureuse, Eberhauer présente le don rare de savoir mettre les gens à l'aise, ce qui est fort pratique pour obtenir des informations censées être confidentielles. Elle ne fait en revanche pas facilement part de ses propres opinions et paraît volontairement souvent ambiguë.

LE COLLÈGE DE JADE

EN BREF

Domaine : Vie
Collège : le Collège de Jade
Symboles : les Spires de la vie, la Spirale, le Triskele, le Chêne, la Feuille de chêne, le Rameau de gui, la Faucille
Vent de magie : *Ghyran*

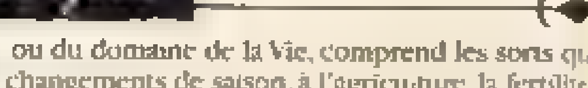
Ghyran est le Vent vert de magie, l'élan de l'Aethyr vers la croissance et l'expression du besoin de nourrir et d'être nourri. *Ghyran* est la nutrition, la croissance, la fertilité, l'écho de l'Aethyr et le miroir de la vie.

Ghyran se précipite à la manière de la pluie sur le sol terrestre et ceux qui ont le troisième œil peuvent voir qu'il y forme des flaques et des tourbillons. Ces mares et ces ruisseaux de magie verte et scintillante forment petit à petit des rivières immatérielles qui irriguent la lande à l'instar des cours d'eau, sans être soumises aux lois de la physique. Quand les Vents de Magie soufflent au plus fort, on raconte que *Ghyran* déferle sur le pays comme un raz de marée, avant de s'épancher dans la terre ou d'être attiré par les fleuves, les ruisseaux, les lacs et les sources du monde des mortels. Pour une raison mystérieuse, ses énergies semblent se lier particulièrement bien avec l'eau et saturent la terre de sa puissance vitale. C'est ainsi que l'on retrouve de grandes concentrations de la force de *Ghyran* dans les rivières, étangs et sources, ainsi que dans la végétation et d'autres êtres vivants. *Ghyran* remonte avec l'eau par les racines des plantes, alimentant tous les êtres vivants. Il est à la fois ce qui provoque la croissance et se nourrit d'elle. Quand les Vents soufflent fort, les rues de toutes les villes sont inondées des flots de *Ghyran*, qui parcourent les pavés en quête de matière organique, tel un ruisseau immatériel que le commun des mortels ne peut ni voir ni ressentir.

Aperçu

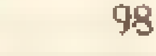
Les magisters de l'Ordre de Jade étudient le domaine de la Vie qui est alimenté par *Ghyran*, le Vent vert de magie. L'agromancie qu'on pourrait traduire grossièrement par « magie de la terre » fut le terme restrictif et plutôt aride désignant le domaine de magie de l'Ordre de Jade dans l'Ordonnance sur la Sorcellerie. Il ne faut pas perdre de vue qu'au moment de la rédaction de l'Ordonnance, les effets et préférences des divers Vents de magie adoptés par les Collèges ne s'étaient pas encore complètement manifestés. C'est pourquoi les distinctions entre les arts occultes se perdaient parfois dans les noms qu'on leur donnait. La magie de Jade, ou druidisme, concerne l'agriculture, la flore et les flux et périodes de fertilité de la campagne et de toutes les créatures vivantes (y compris les humains). On pourrait également l'appeler magie de l'eau ou magie de la terre.

Magie de Jade



La magie de Jade, ou du domaine de la Vie, comprend les sorts qui s'intéressent aux changements de saison, à l'agriculture, la fertilité, la croissance, la terre, le terroir et l'eau. Ces sorts sont alimentés par *Ghyran*, le Vent vert de magie, qui a par le passé inspiré tant de sorciers de village et d'occultistes de bas étage, en particulier les légendaires élémentalistes (de l'eau et de la terre), et bien entendu le druidisme. Tous ces tâtonnements maladroits associés à *Ghyran* peuvent désormais tendre vers la maîtrise et se manifester dans le domaine de la Vie tel que l'enseigne le Collège de Jade.

On dit que les magisters de *Ghyran* (ou les druides comme on les appelle parfois) sont les plus sensibles aux cycles naturels et



a campagne, ce qui les découragerait de passer trop de temps dans l'étroitesse des grandes cites de l'Empire. En raison de leur compétence et de leur amour des forces de la nature et de tout ce qui est vivant, les magisters de *Ghyran* sont souvent sollicités pour soigner des cultures malades ou fertiliser un sol stérile. Ils peuvent transformer un terroir mort en champ fertile, éliminer le mildiou et la rouille, encourager la fécondité des hommes et des bêtes, et l'on chuchote même qu'ils seraient capables de provoquer une croissance violente et hâtée chez les créatures et les plantes si tel est leur désir. Mais les magisters ont également le pouvoir de contrôler les flux d'eau et la terre sur laquelle ils se tiennent. Au combat, ils peuvent invoquer les geysers fumants dans les rangs ennemis et même faire trembler et fissurer la terre sous leurs pieds.

Les druides de l'Ordre de la Vie apprennent à vivre en harmonie naturelle avec la campagne, à cultiver la terre d'une manière qui soit aussi bénéfique pour elle que pour ceux qui en vivent. Les magisters de Jade sont à ce point liés à la vie florale de ce monde que leur vigueur magique a tendance à croître et décroître au gré des saisons. Leurs pouvoirs sont vaillants au printemps, souverains en été, faiblissants à l'automne et anémiques en hiver, mais on dit également qu'ils s'épanouissent avec la pluie.

Le druidisme ou [redacted] le domaine de la Vie

« Druides » était le nom traditionnellement donné à ces étranges hommes et femmes de légende censés être les premiers représentants sacrés de l'humanité. Dans les zones rurales de l'Empire, certains mythes racontent que Taal et Ulric adoptèrent des tribus humaines et que les humains du Vieux Monde révéraient les esprits de la terre et de la nature, réunis sous l'appellation commune de « Grande mère ». Mais cette religion était différente des cultes d'Ulric et de Sigmar. Il s'agissait plutôt d'un profond respect pour la Mère en tant que représentant abstrait des forces naturelles de ce monde, non perçue comme une déité souveraine.

On ne sait s'il s'agissait là d'une approche plus ancienne du divin telle que la concevaient les plus lointains ancêtres de l'Empire, ou simplement une manière de vénérer les dieux différente, qui aurait évolué au fil des millénaires. On ne peut en tout cas nier que les druides de cette époque reculée étaient les gardiens de la tradition et des saisons, ainsi que de la sainteté de la nature. On raconte qu'ils menaient des rituels tribaux dans leurs bosquets d'arbres sacrés ou, plus souvent, au cœur de grands cercles de pierres probablement érigés par leurs soins.

S'il est possible que ces premiers druides ne soient pas que des mythes, on ne peut penser qu'ils posèrent eux-mêmes tous les cromlechs et mégalithes éparpillés à travers le Vieux Monde, car il s'agit de l'œuvre des Anciens, ces elfes qui puisaient la magie du Vieux Monde pour l'orienter vers le Grand Vortex d'Ulthuan. Quoi qu'il en soit, il est fort probable que des humains magiquement sensibles aient pu prendre conscience des immenses quantités d'énergie qui parcouraient ces pierres et les aient prises pour des focaliseurs de la force naturelle de la terre, ce qui n'est pas totalement faux et pourtant loin de la vérité.

Quand Teclis rassembla tous les occultistes et les sorciers de village qu'il put trouver à travers l'Empire, il découvrit également quelques vestiges éparpillés et philosophiquement dénaturés de la tradition druidique dans les zones les plus rurales de l'Empire. Ces individus avaient survécu aux siècles de persécution et à la montée des cultes plus récents et actifs. Ils ne vinrent pas tous de bon gré, mais une fois que Teclis leur montra les énergies pures de *Ghyran*, tous ceux qui avaient un tant soit peu de sensibilité magique ainsi qu'une affinité véritable avec les saisons et la nature, comprirent que la pureté que leur offrait Teclis constituait la voie idéale de leur vocation. Les deux tiers de ceux qu'approcha Teclis le suivirent.

En l'espace de cent ans, après la fondation des Colleges de Magie, on vit apparaître plusieurs druides dans les campagnes de l'Empire. Mais s'ils semblaient correspondre à la description des druides de légende, ces nouveaux personnages appartenaient à l'Ordre de la Vie et n'étaient autres que les magisters du Vent vert de magie. Certaines rumeurs font en outre état d'une forme bien plus ancienne de druidisme qui survivrait dans l'île embrumée d'Albion.

Les magisters druides de *Ghyran* se réunissent dans d'anciens bosquets situés au sein de mégalithes ou à l'intersection de lignes telluriques, pour encourager le libre flux de ces énergies à l'intérieur de ces limites ainsi que la puissance nourricière de *Ghyran* dans les zones contaminées par la magie noire. Ils luttent également contre les maladies végétales et la famine que les Seigneurs de la Ruine tentent d'imposer sur l'Empire.

Devoirs et engagements

Les magisters druides n'ont pas d'engagements à respecter sur le modèle de la plupart des autres Colleges. Non seulement ils ne s'intéressent guère à ces choses, mais ils sont par ailleurs



difficilement en mesure de les honorer. Bien qu'il existe bel et bien un Collège associé à leur Ordre dans la cité d'Altdorf, les magisters druides préfèrent vivre et mener leurs affaires dans les régions les plus rurales et n'ont pas vraiment de site central dans lequel ce genre d'accord pourrait être conclu.

Heureusement, le Collège de Jade est très autonome, puisqu'il est construit à l'intersection de lignes telluriques particulièrement chargées de *Ghyran*, ce qui permet aux magisters de se passer de grosses sommes d'argent pour en assurer la maintenance. Les contributions de Karl Franz (à la fois en tant qu'Empereur et que prince d'Altdorf) suffisent à couvrir les dépenses engendrées par les salaires des gardes et l'entretien du mur extérieur. La responsabilité principale officiellement attribuée aux magisters druides du Collège de Jade consiste à s'assurer que les fermes de l'Empire restent fructueuses et productives. Il s'agit d'une mission très importante quand on connaît la somme de maladies végétales naturelles et surnaturelles qui affectent l'Empire, en particulier dans le nord. De grandes étendues du Vieux Monde sont contaminées par les traces de poussière de malepierre qui peuvent avoir un effet dévastateur à long terme sur le paysage. Les magisters druides prennent bien soin d'assurer l'équilibre constructif entre les forces naturelles et aethyriques sur la campagne.

Moins officiellement, la responsabilité principale des magisters druides de *Ghyran*, par ailleurs liée à leurs autres devoirs, consiste à protéger les lignes telluriques qui traversent les territoires impériaux, et les cromlechs où elles se rencontrent, pour s'assurer que leurs énergies circulent proprement et rapidement. C'est dans le cadre de cette tâche qu'ils mènent des rituels saisonniers dans les grands mégalithes de Eyvberry, Mittersfeld, Fruchtbarfelsen et de nombreux autres cromlechs plus réduits de l'Empire, pour renforcer la vigueur des énergies qui parcourent les lignes telluriques. Mais ces rituels permettent également l'opération double qui consiste à puiser les éléments maîtrisables de *Ghyran* depuis les lignes et à leur permettre de se diffuser dans la campagne environnante afin d'encourager la croissance saine et abondante des plantes.

En temps de guerre, une mobilisation est envoyée au Collège d'Altdorf, et les quelques sorciers de Jade qui y résident, selon une rotation établie, répondent à l'appel. Si les magisters de *Ghyran* présents au Collège sont trop peu nombreux pour satisfaire la demande, des familiers magiques sont envoyés à d'autres membres de l'Ordre, ou des inscriptions secrètes seront laissées sur les mégalithes sur la route du champ de bataille, tout cela pour quérir une participation supplémentaire. En temps normal, les sorciers de Jade ont pour devoir de surveiller la santé physique des soldats et de vérifier que la terre leur fournit tout ce dont ils ont besoin, car il ne faut pas oublier qu'une armée ne marche pas l'estomac vide. Mais on dit également que les magisters druides sont capables de deviner les déplacements de l'ennemi en écoutant les cours d'eau et les forêts de l'Empire.

Les sorciers de Jade

Les sorciers de Jade sont souvent habillés de toges et de vêtements en coton et en laine teints de nuances de vert. Ces ensembles sont généralement décorés des symboles de leur Ordre (la spirale, le triskèle, la feuille de chêne, etc.), et les druides sont souvent pieds nus de manière à mieux ressentir les énergies de *Ghyran* quand ils se déplacent. Ils portent chacun une faucille, petite ou grande, qui représente l'insigne d'un magister véritable de l'Ordre. Il leur arrive fréquemment d'inclure des céréales, des fleurs et autres graines ou végétaux dans leurs vêtements ou leur chevelure, ce qui peut les faire passer pour tout juste sortis d'une fête de fin de moisson.

Ils portent parfois des bâtons de bois vert, comme du noisetier, du chêne, de l'if ou autre variété considérée comme sacrée par le magister.

Les seigneurs magisters de l'Ordre sont réputés pour la verdure qui leur pousse naturellement sur la tête.

Mentalité



Les magisters de *Ghyran* sont les plus en phase avec la campagne de tous les Ordres de Magie et on les croise à peine plus souvent dans les villes que les magisters chamaniques de *Ghur*. Ils adorent la nature et tout ce qui vit, et la pluie les ravit. C'est parce qu'ils sont si intimement liés au flux et au reflux de la nature que leurs pouvoirs ont tendance à aller et venir au gré des saisons.

Les druides de l'Ordre de la Vie sont vigoureux et joviaux, débordants d'énergie et d'un humour déconcertant, bien différents de l'image austère que l'on accorde généralement aux magisters. Ils se passionnent pour tout ce qui concerne l'agriculture et sont experts dans l'art de maintenir la bonne croissance de tout végétal. Ils prennent leur engagement vis-à-vis de la nature très sérieux et s'opposent farouchement aux fidèles de Nurgle, qui n'engendrent que corruption et décomposition. Ils n'ont également que mépris pour toutes les formes de nécromancie et de magie noire, car elles s'opposent à la vie. Les magisters druides se montrent plutôt méfiants à l'égard de ceux de *Shyish*, qui ne se préoccupent que du résultat.

Fait rare pour les Collèges de Magie, il y a autant de femmes druides que d'hommes, peut-être même plus, mais c'est probablement naturel pour un Ordre qui préfère fonder ses propres communautés. Il est également courant pour les magisters de *Ghyran* de s'unir entre hommes et femmes, et d'avoir des enfants qu'ils élèvent toujours eux-mêmes selon la tradition de l'Ordre.

Les apprentis



La majorité des apprentis du Collège de Jade sont des rejetons de magisters de *Ghyran*, ce qui a tendance à former une sorte de caste druidique isolée. Néanmoins, les sorciers de village qui présentent une affinité particulière avec la magie de la croissance et de la fertilité attirent souvent l'Ordre de la Vie à eux. L'argent n'est pas un souci pour le Collège de Jade qui ne s'inquiète pas de savoir combien peuvent leur offrir les apprentis. La terre leur apporte tout ce dont ils ont besoin et rend le pécuniaire superflu. Les initiés sont cependant liés à l'Ordre par des serments faisant intervenir des rituels sauvages et des offrandes de leur sang à la lueur de la lune du Chaos, si bien que seuls ceux qui s'engagent réellement sont acceptés au sein de l'Ordre de la Vie.

L'enseignement du domaine de la Vie est influencé par le flux saisonnier de *Ghyran*. À partir de la première nouvelle lune qui suit l'équinoxe d'automne, jusqu'à Mondstille (le solstice d'hiver), les études des apprentis et magisters de *Ghyran* se focalisent sur la théorie et les connaissances de l'Ordre car le Vent vert n'est jamais très vigoureux durant cette période.

L'Ordre se montre plus actif à partir de la première pleine lune de Mannslieb après Mitterfrühl (l'équinoxe de printemps) et pendant deux cycles lunaires de plus. C'est la grande période d'activité de l'Ordre dont les apprentis sont plongés jour et nuit dans une frénésie d'apprentissage et apprennent les sorts de la Vie par la tradition orale et la pratique. À la fin de ces quelques semaines, toutes les communautés de l'Ordre druidique participent à de grandes fêtes tenues dans certains bosquets et cromlechs.

C'est durant ces célébrations que les disciples qui ont montré une compétence suffisante pour être acceptés en tant qu'apprentis supérieurs reçoivent leur faucille de cuivre, et que ceux qui deviennent compagnons sorciers se voient confier ce même objet, mais en argent pur, symboles de leurs statuts respectifs. Cela arrive toujours sans que l'on s'y attende, et nul apprenti ne sait qui vont être les heureux élus. Il n'y a aucune forme d'examen. Les druides supérieurs des différentes communautés se contentent de se réunir pour définir quels candidats sont dignes d'une promotion. Pendant la nuit, alors que les apprentis participent à des danses et chants au caractère rituel, un maître se présente subitement, vêtu comme l'Homme Vert ou la Terre Mère et confie une faucille à chacun des apprentis jugés prêts. A l'issue de ces festivités, les divers disciples retournent exercer leur magie et voyager jusqu'à la fin de l'été. Ceux qui souhaitent devenir de véritables magisters de l'Ordre doivent se rendre à Altdorf à Sonnstill (l'équinoxe d'été), où ils seront mis à l'épreuve par les seigneurs magisters (ou grands druides) qui s'y réunissent pour leur assemblée annuelle. Ceux qui passent les épreuves rigoureuses et souvent dangereuses avec succès reçoivent une faucille d'or et sont acceptés en tant que magisters druides à part entière.

Pendant l'été et l'hiver seule une poignée de magisters réside au Collège. Ils sont pour la plupart au service des armées de l'Empire pendant l'été, ou quelque part dans la nature, en train de pratiquer leur art. La ville n'a finalement pour eux que peu d'attrait.

Perception du peuple

De tous les Ordres de Magie, celui de la Vie est probablement le moins indésirable. Cela ne veut pas dire que les gens ne craignent pas leurs pratiques, loin de là, mais quand un sorcier de Jade se présente dans une région rurale, les champs ont tendance à s'épanouir, le bétail à être productif et les femmes du village à concevoir et accoucher plus facilement. Ces raisons suffisent à faire bénéficier les magisters de *Ghyran* d'un certain respect.

Au-delà de leur méfiance et de leur aversion envers les magisters, les habitants des grandes villes et des cités perçoivent souvent ces druides comme retardataires, par leur manière de se vêtir et leurs gestes, et probablement aussi comme déments. Mais, dans la mesure où il y a peu de chances que des magisters de *Ghyran* apparaissent en nombre dans les villes de l'Empire (à l'exception d'Altdorf), la question se pose rarement.

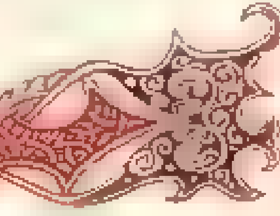
Locaux et terrains du Collège [redacted]

Le Collège de Jade est le foyer idéologique des magisters qui étudient le Vent de *Ghyran* et le domaine de la Vie. La bâtisse est entourée d'une immense muraille ne comportant aucune meurtrière ou tour. Ces murs atteignent presque vingt mètres de haut, dépassant tous les établissements commerçants environnants. Ils sont faits de briques et la face extérieure est lustrée de vert. Un symbole du Collège apparaît sur chaque brique : ici une spirale, là un triskèle, là-bas une feuille de chêne, etc. La muraille décrit grossièrement un cercle formant en réalité le tour extérieur d'une spirale se refermant dans le sens des aiguilles d'une horloge, d'environ 200 mètres de circonférence. C'est ainsi qu'après un tour la muraille présente un décrochement de six mètres où se trouve l'unique entrée du Collège, une simple porte en chêne apparaissant à la base de la muraille.

L'entrée est gardée jour et nuit par une rotation de guerriers lourdement armés et protégés, toujours au nombre de quatre, sélectionnés pour représenter les quatre étapes de la vie. L'un d'eux est jeune, un autre est dans la fleur de l'âge, un troisième d'âge mûr et le dernier plutôt vieillissant. Malgré leurs aspects différents, tous sont de très habiles guerriers, prodiges ou vétérans des arts de la guerre et du combat. S'ils sonnent l'alerte, tous les magisters présents dans le Collège accourent à leur aide.

Les magisters de l'Ordre sont autorisés à pénétrer dans les locaux sans la moindre question et peuvent même être accompagnés d'un ou deux amis. Un magister qui tente de faire rentrer un





groupe important devra avoir une raison valable, sachant que les gardes se montreront indulgents. Tout autre individu doit pouvoir démontrer qu'il est le bienvenu. Comme c'est le cas avec la plupart des Collèges, quand une personne demande à rencontrer un magister particulier, les gardes envoient un messager pour vérifier que le magister en question souhaite cette entrevue qui, le cas échéant, aura lieu à la porte du Collège. Les gens ne sont pas autorisés à se promener à l'intérieur du Collège pour satisfaire leur curiosité.

Les personnes qui sont admises dans le Collège verront que la spirale se prolonge à l'intérieur. Sur leur gauche, ils pourront remarquer que la face intérieure de la muraille est supportée par des étais sur lesquels grimpent du lierre et diverses autres plantes. Sur leur droite, une rangée d'arbres et d'arbustes forme un autre mur qui paraît presque naturel. Le chemin qui se trouve entre les deux parois est recouvert d'herbe. Les visiteurs qui évoluent sur ce sentier se rendront compte que la puanteur de la ville y est remplacée par l'odeur pure de la nature, et que le bruissement du vent dans les arbres et le ruissellement à peine perceptible d'un cours d'eau sont venus se substituer au vacarme des humains. Les individus observateurs ne manqueront pas de noter qu'il y a peu de sons animaux dans cette étrange oasis et ceux qui sont encore plus attentifs pourront voir que le mur extérieur se trouve toujours sur leur gauche, si bien qu'ils ne se sont pas écartés davantage de la ville qu'au moment où ils ont passé la porte d'entrée. Et pourtant, on se croirait bien plus loin.

Au bout d'un tour, les arbres et arbustes viennent remplacer le mur de gauche et la spire de droite se montre plus variée, alternant buissons, arbres, pierres agencées, ou parfois mares et cours d'eau claire. Le sol présente un léger vallonnement artificiel, le tout créant un spectacle changeant à chaque pas, qui rappelle les diverses contrées de l'Empire.

Le Collège de Jade semble sensiblement plus vaste de l'intérieur que de l'extérieur, à tel point qu'atteindre le centre en suivant le chemin peut facilement demander une heure. Mais une fois que l'on a parcouru le premier tour, il devient possible d'emprunter des raccourcis qui mènent au bosquet d'arbres formant le cœur du Collège.

Ces arbres, qui sont essentiellement des chênes, avec quelques frênes, ifs, bouleaux, châtaigniers et platanes, ont été nourris par la magie et la patience des magisters qui en ont tiré une sorte de domaine vivant. Les branches et les feuilles forment les murs et le sol, tandis qu'un cercle d'imposants chênes au milieu du bosquet érigent les murs et colonnes d'une grande salle en dôme, dans laquelle se réunit le Collège lors des conseils. Au centre de ce cercle de chênes, se dresse un énorme monolithe aux reflets verts incrusté de volutes complexes. Plusieurs chambres plus réduites sont disposées autour. Elles accueillent les membres du Collège qui décident de rester ici quelque temps. Les résidents permanents sont très peu nombreux et aiment changer fréquemment de quartiers, c'est pourquoi la plupart de ces chambres finissent par se ressembler, structurées par des branches soigneusement agencées, tapissées de mousse.

Il y a des chambres où l'eau de pluie court en permanence le long des branchages, remplissant brièvement les coupes formées par les feuilles de lierre, avant de déborder et de reprendre leur descente. Dans d'autres pièces, les arbres et la vigne se faufilent par les parois et offrent leurs fruits à longueur d'année. Le Collège dispose d'une bibliothèque où les parchemins sont gardés avec amour dans le tronc d'un énorme arbre, que l'on atteint en parcourant de robustes branches. Mais la majorité du savoir de l'Ordre est gravé sous forme de runes et de symboles sur de larges troncs de chêne et des pierres érigées au cœur du Collège.

Le site est pour l'essentiel dénué de toute vie animale et les magisters n'y sont jamais très nombreux (en particulier durant l'hiver et l'été). Mais il faudrait être bien stupide et inconscient pour se montrer violent au sein du Collège du Jade, car on dit que les arbres et les plantes grimpantes peuvent prendre vie pour capturer et entraver de tels intrus.

Les magisters qui ont à faire à Altdorf passent l'essentiel de leur visite dans les locaux du Collège qui leur est bien plus agréable que les rues de la ville. Il est donc possible pour un visiteur de croiser un magister en se promenant dans ces jardins. Lorsqu'il pleut, ceux qui savent les trouver pourront profiter des sentiers abrités par les arbres.

Il est loin d'être facile de pénétrer par effraction dans le Collège de Jade, ce que personne, à l'exception des cultistes les plus dérangés et des aventuriers les plus écervelés, ne s'aviserait de tenter. Quiconque tente d'escalader la muraille de vingt mètres sera assurément repéré et s'expose à de sérieux soucis avec la garde. Les plantes du Collège ne sont pas que de vulgaires buissons et remarqueront sans doute les intrus. Mais elles ne transmettront l'information aux magisters que s'ils le leur demandent, ce qui signifie qu'un visiteur qui ne suscite aucune méfiance n'a pas de raison de s'inquiéter. En revanche, si les druides cherchent à en savoir plus, les plantes pourront leur fournir une description détaillée de l'étranger qui se cache derrière elles. Quand un importun de ce type est découvert par un magister il risque fort de passer ses derniers jours sous forme de buisson ou de monolithe à la forme intéressante.

Personnalités

Tochter Grunfeld, matriarche du Collège de Jade

L'actuelle matriarche du Collège de Jade s'appelle Tochter Grunfeld, également connue sous l'appellation de Mère de Jade. Contrairement à ce qui se passe pour les autres Ordres de Magie, le responsable de l'Ordre de la Vie peut aussi bien être un patriarche qu'une matriarche. Grunfeld s'est retrouvée à ce poste après la mort de la précédente matriarche, la magister Arburg, tuée dès le début de la récente guerre contre les hordes d'Archaon.

Grunfeld est plutôt grande, avec un visage rond et plaisant à la peau bien bronzée. Sa chevelure blanche flotte au gré du vent et tous ceux qui la rencontrent ont l'impression que du lierre pointe çà et là. Son âge est délicat à déterminer, comme c'est le cas avec de nombreux magisters de son talent et de son expérience, mais l'on sait qu'elle était déjà active dans la région de Wurtbad dans le Stirland il y a au moins six décennies. Elle est la mère de six enfants. Chacun d'entre eux fut élevé au sein de l'Ordre où il ou elle sert désormais comme magister druide ou druidesse.

On raconte que Tochter a passé l'essentiel de sa vie à combattre les maladies envoyées par les ténèbres et les terres polluées qui s'étendent au nord-est de Wurtbad. Quand le vent souffle depuis là-bas il emporte avec lui des traces de malepierre et le frisson de la tombe, contaminant les champs et les forêts de cette région par ailleurs verdoyante. La rumeur veut que Grunfeld a l'intention de déplacer sa communauté davantage vers le nord-est pour traiter le problème à la source.

La contrée pervertie que l'on appelle Sylvanie l'attend à l'horizon, avec toute l'impatience d'une tombe fraîchement creusée.



L'ORDRE GRIS

EN BREF

Domaine: Ombres
Symboles: l'Épée du jugement, le Capuchon, les Volutes de brume
Collège: l'Ordre Gris
Vent de magie: *Ulgu*

Ulgu est le Vent gris de magie, la réalité aethyrique de la sensation d'égarement et de confusion. Il est la force immatérielle de la désorientation et la tromperie naturelle. Il est le trouble, la perplexité, le paradoxe. *Ulgu* représente tout ce qui a trait à l'équivoque, l'obscur et la mystification.

Pour les personnes dotées du troisième œil, *Ulgu* apparaît comme une sorte d'épais brouillard impénétrable qui s'étend sur la terre, engendrant une sensation de méfiance et de confusion chez ceux qui le traversent sans le voir. Probable résultat de sa nature aethyrique, *Ulgu* semble attiré par les brumes et brouillards naturels du monde physique, où il flotte sur le silence discret et silencieux de l'air et enveloppe le monde de ses ombres. Il est surtout affecté par les vents qui soufflent sur le monde matériel et se mue en gigantesques nuages sous l'action des orages et ... fatales, circonstances pendant lesquelles la magie grise est la plus vigoureuse. Mais il reste cependant ... fort dans les ... stagnantes et humides qui font ... frissonner l'air et ... tout de leurs ... grises.

Aperçu

Les magisters de l'Ordre gris ont adopté *Ulgu*, Vent gris de la duperie et de la confusion. Une traduction plus précise de la définition de cet art occulte, tel qu'il est décrit dans l'Ordonnance Impériale sur la Sorcellerie sous le nom de « cryptomancie », serait la magie dont l'exercice et l'influence ... au secret et cachent la réalité.

La magie Grise

Le domaine des Ombres est la magie induite par les aspirations, les desseins et les prédispositions du Vent gris. C'est le domaine de l'illusion, de la confusion et de la dissimulation. On l'appelle communément umbramancie.

Umbramancie donc est un terme fourre-tout pour désigner l'art de l'illusionnisme, qui correspond à la branche de la magie qui s'occupe de tromper les sens. Les umbramanciens de l'Ordre Gris semblent pouvoir donner vie aux pires cauchemars et réaliser les rêves les plus doux. Ils sont les maîtres des apparences et des mensonges élaborés. Il va sans dire que l'umbramancie est un avantage certain sur le champ de bataille où les troupes alliées peuvent apparaître moins nombreuses, plus fournies ou plus redoutables que la réalité.

Mais la mission secrète des sorciers de l'Ordre Gris est encore plus sinistre.

Devoirs et engagements

Bien que les umbramanciens soient tenus de servir les armées de l'Empire et de ses provinces, comme tout magister de l'un des Collèges de Magie, multiplier les forces militaires d'un claquement de doigts n'est ni leur spécialité ni leur fonction la plus appropriée.

Quand on regarde la propriété délabrée que l'Ordre présente comme son Collège, on a du mal à réaliser que ses propriétaires font partie des organisations au plus long bras de l'Empire. Mais l'extérieur minable de la bâtisse n'est que la façade d'un Ordre aux desseins secrets et parfois inavouables. Derrière les murs miteux qui encadrent l'Ordre Gris se cache un réseau d'espionnage efficace et impitoyable. Mais l'Ordre des Ombres ne travaille pour aucun noble d'une province ou d'une autre, pas plus qu'il n'œuvre directement ou politiquement pour l'Empereur, même si ses magisters lui servent souvent de conseillers.

Les umbramanciens, comme les hiérophantes, ont pour mission première la persécution de l'ennemi au sein de la société impériale et la protection des idéaux de l'Empire. Mais tandis que les sorciers lumineux sont avant tout des exorcistes qui traquent et sauvent ceux qui sont possédés par les démons et la magie la plus noire, les umbramanciens font office de diplomates, d'espions et même d'assassins. Leur tâche consiste à trouver et éliminer les réseaux illicites qui, des ombres, minent les structures civiles, militaires, politiques et religieuses de l'Empire. Leurs sorts de persuasion, de distraction, de dissimulation et de subterfuge s'avèrent particulièrement précieux dans cette entreprise.

Mais cela signifie aussi qu'ils risquent souvent de rentrer en conflit avec les répurgateurs qui perçoivent toutes les « sorcières patentées » comme indignes de confiance et trop impliquées dans leurs propres affaires. Les répurgateurs sont d'ailleurs loin de penser, comme les grandes autorités de l'Empire, que dénicher la corruption qui se trame dans les organisations qui peuvent apparaître, ou sont, au-dessus de la loi n'est que l'une des nombreuses missions de l'Ordre Gris.

Grâce à leur maîtrise des ombres et de l'illusion, et leur aptitude à détourner l'attention, les sorciers gris peuvent facilement infiltrer les organisations, entrer et sortir des bâtiments sans être vus, tuer des gens et faire passer quelqu'un d'autre pour le meurtrier, ou d'une manière plus générale, créer la confusion générale et le doute. Les umbramanciens sont relativement peu nombreux, mais ils se montrent très efficaces.

Il est pratiquement impossible de reconnaître un magister de l'Ordre Gris si lui-même n'a pas l'intention de se faire repérer comme tel. Le vieillard inoffensif qui voyage avec une compagnie de théâtre, la jeune prestidigitatrice qui gagne quelques piécettes sur la place du bourg, le magister aux frusques délavées par le voyage qui boit une bière à la table du fond avec un groupe d'aventuriers tapageurs, le nouvel initié d'un culte démoniaque, le mendiant, le prêtre, le négociant, l'aristocrate, le diplomate ou le soldat désillusionné: les umbramanciens peuvent se faire passer pour à peu près n'importe qui.

La seule autorité non collégiale à laquelle l'Ordre Gris doit théoriquement rendre des comptes est l'Empereur en personne, ce qui, dans les faits, n'est pas si clair qu'il y paraît. Les magisters Gris assurent leur devoir en temps de guerre, comme cela est stipulé dans l'Ordonnance sur la Sorcellerie. Néanmoins Volans, qui fut le premier patriarche, et les seigneurs magisters que l'Ordre Gris (aujourd'hui sous la responsabilité du magister patriarche Reiner Starke) engendra par la suite, interdirent formellement que l'Ordre ne vende ses compétences à un quelconque Comte Électeur ou autre autorité pour l'assister dans ses diverses manœuvres politiques. Leur mission était de s'opposer au Chaos sous toutes ses formes et non d'influencer indûment les luttes politiques internes de l'Empire. Un Empereur pouvait être amené à abdiquer devant le Chaos ou, pire, à succomber aux atours de ces ténèbres, à partir de quoi il cesserait d'être un allié et pourrait devenir un ennemi de l'Empire. Il paraît peu opportun de prendre le risque qu'un ennemi potentiel soit conscient des pouvoirs et activités réelles de l'Ordre; c'est pourquoi l'Empereur, les Électeurs, les autorités religieuses, les guildes de marchands et les bourgmestres de l'Empire en savent peu ou prou sur les opérations clandestines que les umbramanciens mènent directement sous leur nez.

Mais l'œuvre des sorciers Gris n'est jamais achevée. Les organisations de l'Empire abritent de nombreux personnages influents qui ne sont autres que des adorateurs du Chaos, qui ont les moyens d'entraver et de bloquer les activités par ailleurs secrètes des umbramanciens. C'est une des raisons pour lesquelles l'Ordre est à ce point éparpillé à travers l'Empire. Plus ils seraient centralisés, plus il s'avérerait facile de les empêcher d'agir et de suivre leurs déplacements.

On trouve des sorciers Gris au service de représentants importants de l'Empire, de commerçants et de nobles, qui ne savent pas toujours à qui ils ont affaire. Les seigneurs de l'Ordre Gris affirment que tous les magisters sont extrêmement respectueux des articles très stricts de l'Ordonnance sur la Sorcellerie et qu'il ne peut en être autrement. Les magisters gris ne peuvent user de leur magie que pour le bénéfice de la société impériale et ont formellement interdiction de s'en servir dans leurs propres intérêts ou pour le seul profit politique ou financier de leur employeur. Tous les umbramanciens sont tenus de prononcer des vœux de pauvreté et n'ont pas le droit d'amasser des biens ou des richesses qui ne servent pas directement la cause de leur Ordre. Toute infraction aux règles strictes de l'Ordre sera jugée sans la moindre clémence.

L'Ordre des Ombres exécute et pacifie un nombre de ses membres qui laisse tous les autres Ordres de Magie loin derrière, ce qu'il faut prendre comme un reflet de la tolérance inexistante de ses responsables vis-à-vis du non-respect de la loi et de la corruption au sein de l'Ordre plutôt qu'une preuve du manque de fiabilité de ses magisters.

Les umbramanciens

Quand ils ne sont pas déguisés, les sorciers de l'Ordre Gris portent des toges de travail qui présentent, sans grande surprise, des nuances de gris. Ils portent souvent de volumineuses capes avec une vaste capuche et des écharpes pour se couvrir le visage. Le corps qui se cache sous la toge est souvent mince et anguleux, comme celui d'une personne qui voyage presque constamment et ne s'autorise aucun excès.

Le symbole du domaine des Ombres est l'Épée et, pour l'honorer, les sorciers Gris, qui sont souvent d'habiles combattants, porte

...éralement de telles lames, souvent dissimulées sous leur cape ...s magisters les plus âgés de l'Ordre Gris se promènent ...alement avec un bâton noueux en bois

Mentalité



...s umbramanciens restent rarement longtemps au même endroit ...agit d'individus curieux et indépendants qui ne tiennent pas en ...ce, et cette personnalité alliée à leurs responsabilités les pousse ...asser l'essentiel de leur vie à voyager d'un lieu à l'autre. En ...son de la nature de leurs missions, les périples entrepris le sont ...e plus souvent sous le masque de la nuit si bien que les gens qui ...oient passer en concluent en général que quelque méfait ou ...vation cachée se trame là derrière. Les sorciers Gris ne parlent ...s souvent de leurs faits et gestes, ni de grand-chose d'ailleurs, car ...avent bien avec quelle suspicion les regardent leurs contempo...rains, et préfèrent donc rester dans l'anonymat

...s umbramanciens sont réputés pour leur sens pratique. Un ...sprit aiguisé et un sens prononcé du devoir font partie des ...ditions requises pour les apprentis de l'Ordre. Les sorciers ... ont une grande estime dans la diplomatie, la rhétorique et ...titude à débattre, en particulier lorsqu'ils décident de prendre ...à une dispute, dans laquelle ils assument généralement le ...e de médiateur. L'histoire de l'Ordre des Ombres est jalonnée ...e rares exceptions près, de grands ascètes, de diplomates ...ides et d'opposants farouches à tout ce qui peut être associé ... puissances des ténèbres

...es magisters de l'Ordre Gris sont peut-être rarement perçus ...me des individus honnêtes, mais ils se montrent d'une ...ute irréprochable vis-à-vis de leur Ordre et de l'Empire. Teclis ...électionna les plus fiables et honorables de ses protégés ...ains pour étudier le Vent gris, car il ne connaissait que trop ... les tentations qui allaient bientôt se présenter sur leur route

...symbole de leur Ordre est là pour rappeler à ces érudits des ...sciences occultes que la quête de savoir et de sagesse ne suffit ... Elle est vaine si elle ne contribue pas activement à améliorer ...société

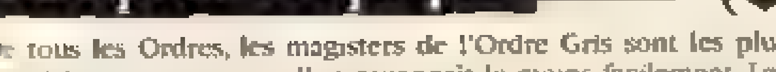
Les apprentis



...aison de la nature de leurs activités, les umbramanciens ne ...ennent pratiquement jamais d'apprentis sortis de l'adoles...ence. Plus la personne a eu le temps de vagabonder à travers le ...de, plus le monde aura d'emprise sur elle. Du moins, est-ce ce ...e pensent les magisters de l'Ordre Gris. Par ailleurs, dans la ...sure où ils sont particulièrement méfiants, ils n'acceptent que ... rarement des candidats qui viennent se présenter au Collège ...ique magister préférant la méthode qui consiste à sillonner ...mpire pour dénicher ses propres apprentis, de préférence des ...es gens qui ne s'y attendent pas le moins du monde

...mme les umbramanciens sont amenés à beaucoup bouger, ils ... souvent accompagnés de leurs apprentis dans leurs pérégri...nations à travers l'Empire. C'est pour cela que les apprentis de ...rdre Gris ont généralement l'expérience du monde tel que ...mentor souhaite leur montrer ce qui les prédispose à suivre ... traces le moment venu

Perception du peuple



...e tous les Ordres, les magisters de l'Ordre Gris sont les plus ...stérieux, et ceux que l'on reconnaît le moins facilement. Les gens du peuple ne les aiment pas et ne leur font pas confiance, les considérant comme sinistres et intrigants, encore plus que les autres magisters (à l'exception possible des sorciers de l'Ordre de *Shyish*). Ils sont ainsi souvent appelés « sorciers roublards » par le peuple, alors qu'ils préfèrent eux-même se présenter comme les « gris protecteurs ». Leurs pouvoirs, s'ils sont considérables, ne se prêtent pas vraiment à la faveur des roturiers, étant limités à des sorts de dissimulation, d'illusion, de confusion et parfois de mort sournoise

Locaux et terrains du Collège



L'Ordre Gris est abrité par une bâtisse en pierre délabrée dont la position pourrait paraître inconfortable puisqu'elle se trouve dans les ruelles du quartier d'Altdorf le plus misérable et mal famé, généreusement fourni en bordels douteux et tavernes agitées. Même la garde évite de s'y rendre trop souvent, à moins d'être en nombre, et les honnêtes citoyens ne prendront pas le risque de pénétrer dans un tel coupe-gorge. Mais les umbramanciens ne sont pas des citoyens comme les autres

Le Collège n'est pas particulièrement imposant et ne diffère pas sensiblement des bâtiments voisins. Ses membres vont et viennent en empruntant un certain nombre d'entrées secrètes situées dans les rues alentour. La légende avance en outre qu'une myriade d'itinéraires cachés permet de se rendre au Collège, aussi bien à la surface que par voie souterraine. Ce réseau s'étendrait sous toute la ville et serait protégé par de puissants sorts de désorientation. Le fait qu'aucun étranger au Collège n'ait découvert un tel passage n'est d'ailleurs peut-être pas si surprenant

Le bâtiment est de taille modeste donc, et en pierre ancienne et sévèrement croulante. Rien d'impressionnant, si ce n'est que les murs dégagent quelque chose de troublant, avec leurs pierres manquantes et leurs fenêtres sales et recouvertes de mousse. Le toit présente des trous bien visibles et semble laisser pénétrer la pluie. Des nids disposés dans les gouttières et dans la seule tour de l'édifice, aussi en ruine que le reste, accueillent une famille de chouettes blanches

À l'intérieur, le Collège est pratiquement aussi décrépi qu'à l'extérieur, des gargouilles réparties sans logique apparente décorant les murs. Les pièces semblent abandonnées et l'écho se fait entendre au moindre pas. On trouve un laboratoire équipé d'accessoires qui paraissent très anciens. Les alambics et les cornues sont encombrés de toiles d'araignée, et des cloches en verre fissurées sont encore occupées de vieux nids d'oiseau. L'ensemble paraît déserté depuis bien longtemps

Certains racontent que l'on peut trouver une grande bibliothèque quelque part dans la propriété, abritant de nombreux et rares grimoires renfermant un étrange savoir, ainsi que les récits secrets de membres de nombre des sombres cultes de l'Empire. Mais à moins d'être soi-même sorcier Gris, il est vain d'espérer trouver cette bibliothèque, si tant est qu'elle existe. D'après la rumeur, il n'est encore personne qui ait pénétré dans le Collège sans y être invité et qui en soit ressorti, ce qui explique pourquoi les criminels de ce quartier minable ne s'intéressent pas à la bâtisse

Certaines nuits, on peut voir de faibles et étranges lueurs vaciller derrière les fenêtres sombres. Elles ne servent probablement qu'à faire peur aux curieux et à conférer à l'endroit un parfum de mystère, mais qui peut l'assurer ?

Les sorciers Gris vagabondent en permanence, c'est pourquoi ils sont peu à résider au Collège, quelle que soit la période de





l'année. Bien malin celui qui devinera ce qui se passe entre les murs décrépis de cette bâtisse.

Personnalités

Reiner Starke, magister patriarche de l'Ordre des Ombres

On sait vraiment très peu de choses sur le magister patriarche Starke et l'on n'est même pas sûr de la fiabilité des informations. On dit qu'il s'agit d'un homme très sérieux, plutôt grand et maigre, aux cheveux gris et à la barbe argentée, taillée court. Il n'est pas facile de lui donner un âge, car il apparaît parfois comme un vieillard cacochyme et d'autres fois sous les traits d'un homme en bonne santé approchant la quarantaine. Ses yeux sont en revanche toujours perçants et gris comme un ciel d'orage. Personne ne peut soutenir son regard, à l'exception des p... inébranlables. On dit aussi que, quand il en a l'humeur, il p... afficher un sourire engageant et qu'une étincelle vient illum... son regard. Mais malgré sa présence imposante, Starke a... réputation d'un grand professeur de magie, que ses appre... respectent comme nul autre.

Starke se montre sans pitié quand il traite avec ceux q... considère comme des ennemis de l'Empire et cautionnera à pe... près tous les moyens susceptibles selon lui de protéger sa pa... Dans les régions plus reculées, il est parfois pris à tort pour... répurgateur ou un thaumaturge. S'il se trouve dans un village... un domaine dont les habitants ne lui paraissent pas suffisamme... dévoués à Sigmar (la foi représentant d'après lui le facteur d'u... le plus important de l'Empire), il n'hésitera pas à prendre... mesures qui s'imposent pour les ramener vers la piété : par l'i... midation, le sermon et bien entendu, la magie. Il va sans dire... le taux de fréquentation des temples de Sigmar croît si... blement après les visites de Starke.

LE COLLÈGE CÉLESTE

EN BREF

Domaine : Cieux
Collège : le Collège Céleste
Symboles : la Comète, le Croissant, l'Étoile à huit branches
Vent de magie : Azyr

Azyr est le Vent bleu de magie. Il s'agit du reflet de l'Aethyr, de l'élan métaphysique de et pour l'inspiration et de tout ce qui est hors de portée. *Azyr* est l'imagination et le désir d'exprimer ses sentiments. *Azyr* existe par l'abstrait et cherche à trouver et parfois à créer, des certitudes dans l'inconnu. Il a pour but de trouver un sens et une description aux choses inexplicables. *Azyr* est le désir et le besoin d'explorer ce qui est vierge, et d'exprimer l'indicible.

Azyr a peu de frontières temporelles et peut se projeter dans toutes les formes d'avenir. *Azyr* est léger et sans substance, et après être entré dans le royaume des mortels, il se dissipe rapidement dans les hauteurs des Cieux, ne formant plus qu'un halo nuageux que seuls ceux qui sont dotés du troisième œil peuvent percevoir.

Aperçu

Les magisters de l'Ordre Céleste étudient le domaine des Cieux que l'on appelle aussi «astrométéomancie», la magie des étoiles, de la couche supérieure de l'atmosphère et du climat. Les magisters de l'Ordre Céleste sont également ceux que l'on présente sous le titre générique d'astromanciens. Il s'agit de pronostiqueurs, d'astrologues et de prophètes sans égaux chez les humains. Ils ont également une certaine influence sur le climat et autres phénomènes météorologiques.

C'est certainement pour ces raisons que les magisters d'*Azyr* sont connus pour leur passion affichée de l'observation du ciel et des étoiles, et que les individus les plus instruits de l'Empire les appellent parfois «sorciers Célestes».

Magie Céleste

La magie du Collège Céleste se divise grossièrement en trois catégories : les présages, le contrôle des phénomènes météorologiques et, la plus dangereuse, la manipulation de l'avenir par le biais de malédictions.

Prédictions astrologiques

Il s'agit de l'art occulte qui s'efforce de décrypter l'avenir le plus probable des mortels en examinant l'action d'*Azyr*, Vent bleu de magie, sur la lumière des divers corps célestes, en particulier... lunes, les étoiles, les comètes et les météorites. On appelle géné... lement cette spécialité astromancie, la divination par les étoiles.

Azyr souffle depuis les royaumes intemporels de l'Aethyr e... passant par le ciel lointain, et apparaît probablement sous la forme d'une fenêtre nébuleuse par laquelle les magisters céles... peuvent prédire certains événements. Apparemment, ils obser... vaient la manière selon laquelle les astres permanents s... déforment par le nuage flottant créé par la lueur bleue sans ce... changeante d'*Azyr* qui fausse le cours du temps. Mais même s'... s'agit d'un art mystique, il s'accompagne de nombreuses notions... mathématiques, comme la géométrie et l'analyse statistique... nécessaires pour déchiffrer les messages cachés dans les cie... C'est pour cette raison que les magisters du Collège Céleste s... d'exceptionnels mathématiciens, ce qui les rapproche de... sorciers de *Chamon*.

Les astromanciens créent des instruments capables de calcu... mesures très précises, comme les astrolabes. Mais il n'y a pas que les cieux lointains qui permettent de voir dans l'avenir. Les astroman... ciens du Collège Céleste sont également des maîtres météorologues qui peuvent prévoir les conditions climatiques par l'application de cette science. Ils fabriquent donc également des baromètres, des héliographes, des hygromètres, des anémomètres et autres ustensi... d'une incroyable précision et d'une facture remarquable.

Les astromanciens observent les corps célestes par le biais du halo bleu et vacillant d'*Azyr*, et répertorient les divers mouve... ments et images quand les conjonctions astrologiques et les constellations rencontrent le vent intemporel de l'Aethyr. Il leur faut longuement étudier avant d'être capables d'apprendre à interpréter les formules et les visions nébuleuses qui offrent un aperçu de l'avenir. Ils doivent également maîtriser les principes du temps et la nature incroyablement complexe des relations de cause à effet. Avec le temps, ils savent magistralement déceler le rôle de la main du destin et du hasard dans le monde des mortels.

Les magisters qui ont une affinité avec *Azyr* sont égalemen... d'une certaine manière en phase avec le futur et montrent ...



ascination pour la divination et tout ce qui concerne ces choses qui ne sont pas encore intervenues. *Azyr* représente la quête de présages et de la connaissance de l'avenir, et ses magisters sont les maîtres de l'interprétation des rêves, de l'incantation runique et de toutes les formes de prédiction. Ils sont oracles et prophètes, diseurs de bonne aventure et devins. Ils n'ont guère de concurrence, que ce soit dans l'Empire ou au-delà de ses frontières. Mais les sorciers d'*Azyr* sont également de grands théoriciens, qui s'intéressent davantage aux grandes avancées de la logique qu'aux analyses assidues et à l'empirisme besogneux qui fascinent tant les adeptes de *Chamon*.

Magie météorologique

Leur compréhension des secrets de l'atmosphère est telle que les astromanciens disposent également de nombreux sorts pouvant contrôler le climat ou du moins la pression de l'air, ses mouvements, et même la foudre, qu'ils peuvent invoquer sur les têtes de leurs ennemis.

Manipulation du destin

Les aptitudes les plus inquiétantes des astromanciens sont probablement celles qui consistent à influer sur le futur en ce sens qu'ils peuvent véritablement agir défavorablement sur le destin d'une personne s'ils le désirent et si leurs pouvoirs le leur permettent. Les secrets de cette prouesse ne sont connus que d'eux et peut-être des grands mages de la lointaine Cathay. Dans l'état actuel des choses, leur capacité à maudire leurs ennemis et à leur porter la poisse fait l'objet d'un grand débat chez certains éléments de la société impériale.

Devoirs et engagements

Les plus opulents et influents personnages de l'Empire sont naturellement attirés vers les astromanciens du Collège Céleste avec qui ils entretiennent une sorte de relation d'amour/haine. La plupart des nobles chercheront à savoir ce que l'avenir leur réserve, que ce soit à court ou long terme (ou les deux), et rien dans l'Ordonnance sur la Sorcellerie ou dans le règlement intérieur du Collège Céleste n'interdit de dévoiler leur fortune aux gens, s'ils le demandent eux-mêmes. En revanche, les astromanciens sont tenus de rapporter tout ce qu'ils voient avec une netteté absolue.

Mais cette bénédiction a deux tranchants, car les astromanciens ne peuvent pas toujours choisir quel domaine de l'avenir ils vont sonder. Ils peuvent donc voir le futur d'une manière qui assurera un regain d'influence politique à l'aristocrate concerné, mais ils ont autant de chances de prédire le jour, l'heure et les circonstances de sa mort. Et dans tous les cas, il leur faudra annoncer eux-mêmes ce qu'ils ont vu.

Ainsi, bien que de nombreuses maisons cherchent à s'octroyer les services d'un astromancien (ne serait-ce que pour les apparences), elles le poussent rarement à révéler les événements futurs. Ceci explique pourquoi les sorciers de l'Ordre Céleste sont souvent fortunés.

Comme tous les magisters, les astromanciens peuvent être amenés à servir une armée à plusieurs reprises au cours de leur vie, selon les circonstances. Comme on pourrait l'attendre d'un Ordre de voyants, les magisters expérimentés sont rarement pris au dépourvu quand ils sont ainsi convoqués.

Les astromanciens

La couleur vestimentaire de prédilection des magisters du Collège Céleste est le bleu nuit. Ils se parent en outre de pendentifs, de bagues, de boucles d'oreilles et de broches de la forme des étoiles, des lunes et autres astres. Très riches, les astromanciens peuvent s'offrir les plus belles toges qui soient. Les plus beaux tissus et le meilleur travail de tailleur caractérisent tous leurs vêtements.

On raconte que lorsqu'un astromancien progresse et se rapproche d'*Azyr*, ses yeux deviennent tout bleus et sont animés d'une douce lueur.



Mentalité

Si les magisters célestes donnent l'impression de tout savoir avant que quiconque ne prenne la parole, la réalité est quelque peu différente. Ils savent quand quelqu'un s'apprête à parler mais pas toujours ce qu'il va dire. Il est donc possible de les surprendre. Les astromanciens sont souvent de grands rêveurs et d'une grande érudition. La perspective changeante de l'avenir a pour eux plus de sens et de réalité que le présent.

Ils regardent fréquemment vers les cieux d'un air contemplatif.

Les apprentis

Le Collège régule la progression de ses apprentis par un programme rigoureux d'examens. Cela commence avec une épreuve d'entrée pour évaluer le savoir de l'apprenti. En général les candidats qui ont le moindre talent aethyrique sont acceptés quel que soit le résultat obtenu à cette première épreuve (il s'agit juste pour les magisters du Collège d'adapter l'éducation de l'apprenti à son niveau de départ). Ceux dont la candidature n'est pas retenue sont parfois orientés vers l'Ordre Lumineux avec une lettre de recommandation, car les hiérophantes sont toujours en quête de nouvelles voix pour intensifier leur chœur.

Les apprentis sont assignés à un maître, qu'ils se doivent d'obéir à la lettre. Ceux qui sont acceptés à Altdorf ont leurs quartiers désignés dans le Collège et sont tenus d'y résider en permanence. Ils ne peuvent quitter les locaux du Collège sans permission. En plus de leurs études, les apprentis doivent assister leur maître dans le cadre de leurs observations, ce qui leur donne également la possibilité précieuse d'apprendre à ajuster les grands télescopes des observatoires en dôme. Une propreté impeccable est exigée ainsi qu'un travail assidu.

Les dômes des tours du Collège sont chaque soir débarrassés de toute fiente ou saleté par les apprentis. Cette pénible besogne est imposée comme punition aux apprentis qui se sont montrés irrespectueux, qui ont de mauvais résultats ou dont la tenue vestimentaire laisse à désirer. Le nettoyage régulier entraîne forcément la nomination d'un apprenti pour la tâche. Les maîtres du Collège affirment que ces labeurs instillent l'humilité aux apprentis, notion cruciale pour tous ceux qui comptent étudier les Vents de Magie et éviter de répondre aux promesses que leur murmure le Chaos.

Une fois que les apprentis ont atteint le statut de magisters à part entière, ils peuvent prendre des disciples sous leur aile et entamer leurs recherches personnelles. On leur confie un petit télescope qu'ils portent sur eux en permanence. De nombreux astromanciens préfèrent rester au Collège toute leur vie durant, pour ne quitter la bâtisse que lorsqu'ils sont appelés à la guerre. Les exceptions les plus notables sont les individus qui voyagent pour observer les phénomènes astronomiques rares.

Perception du peuple

La plupart des gens ne savent pas comment réagir face aux astromanciens. D'un côté, leur peur naturelle et leur méfiance vis-à-vis de tout ce qui concerne la magie les rendent nerveux au contact de magisters du Collège Céleste. Mais d'un autre, la curiosité que l'on retrouve chez chacun dès qu'il s'agit d'anticiper l'avenir pousse les plus courageux à approcher les astromanciens, certains allant jusqu'à demander que leur fortune leur soit annoncée. Les sorciers célestes sont rarement assez cruels pour se pencher sur le futur de ces gens, et surtout pour leur faire part de leur vision.

Locaux et terrains du Collège

Le Collège Céleste se situe près du centre d'Altdorf, non lo[in du] palais impérial et du Grand Temple de Sigmar. Mais malgré l[...] maison qui l'entoure, le Collège passe souvent inaperçu.

Le Collège Céleste n'est ni invisible ni déguisé par que[lque] illusion. En revanche, les sorts qui le protègent empêc[hent] subtile[ment] les gens [de] regarder [dans] la direction [du] bâtiment o[u de] prêter atten[tion] à ce qu'ils vo[ient]. Des nuages et brumes [...] viennent [...] moments oppor[tuns] et le vent fait fl[otter] les drapeaux[, les] auvents et les [...] entre les yeux des obs[er]vateurs et les tours [du] Collège. Les gens [qui] vivent ou travaillent [dans] le quartier savent [que] quelque chose [se] trouve là mais ne se rappe[llent] pas vraim[ent] qu[oi] [...] n'on[t] spécialement envie de retro[uver]. La plu[part] pense[nt] qu'il s'[agit] [...] résiden[ce] d'un entre[...] privé ou [de] quelque au[tre] bâtiment sans gr[and] inté[rêt].

Mais celui [qui] connaît à peu près [la] position du Collè[ge] Céleste et qui le cher[che] volontairement peut en trouver l'entrée. Néanmoins, même une personne aussi déterminée aura rarement la présence d'esprit de lever les yeux ou regarder ce qu'il y a autour de la porte, dont les détails lui éch[ap]peront certainement. Ainsi, quand un individu qui ne pratique p[as] la magie se rend au Collège, il y a peu de chances qu'il remarq[ue] autre chose que l'entrée.

Les personnes habituées aux caprices de la magie sont bien [plus] souvent immunisées contre ces effets et perçoivent le Collèg[e] dans toute sa gloire. Quand des sorciers indiquent clairem[ent] l'édifice à d'autres personnes, la magie est temporairem[ent] dissipée. Mais les individus qui ne sont dotés que des se[ns] ordinaires s'en désintéresseront vite et s'appliqueront à oubl[ier] de regarder dans cette direction, persuadés qu'il n'y a r[ien] d'important à voir. Et d'ailleurs, lors du bref aperçu qu'ils ont du Collège, ils n'auront fait attention à aucun détail.

Aux yeux de ceux qui peuvent le voir, le Collège apparaît comme l'un des spectacles les plus fascinants d'Altdorf. Seize tours élancées, bâties chacune de pierres bleue et blanche se dressent vers les cieux. Bien plus hautes que les clochers du Grand Temple de Sigmar ou que les tours du palais, elles jaillissent de l'énorme structure principale en pierre bleue du Collège. Un dôme de verre domine chacune d'entre elles, étincelant au soleil et luisant faiblement de l'intérieur la nuit tombée. Il y a environ cent soixante ans, le patriarche d'alors fit construire la première tour à dôme au coin ouest du bâtiment. Cela lança la grande Époque des tours, au cours de laquelle les maîtres du Collège firent construire des flèches de plus en plus hautes, ce qui engendra la profusion de tours et d'observatoires que l'on peut admirer aujourd'hui. Mais quand le nombre de ces appendices atteignit seize, les seigneurs magisters du Collège convinrent qu'il y avait assez de tours, et plus aucune ne fut construite.

Ces tours sont connectées par de nombreux ponts et passerelles, également en pierre bleue ou blanche. Les fenêtres des tours et du bâtiment principal sont larges, et toutes les chambres et études du Collège sont dotées de lucarnes, de fenêtres et de balcons depuis lesquels les magisters et apprentis peuvent observer les cieux.

Le bâtiment présente une entrée de quatre mètres de large, divisée en quatre parties et recouverte de métal noir. Des paillettes d'argent sont réparties sur toute la porte, reproduisant la carte d'un ciel nocturne, mais il ne s'agit manifestement pas des cieux visibles depuis le Vieux Monde. Il n'arrive jamais que l'on ait à attendre à la porte. Les gardiens de l'entrée semblent toujours anticiper quand quelqu'un va se présenter et en ouvrent les battants juste avant que le visiteur ne frappe à la porte. Dans la plupart des cas, ils ont également une idée de l'objet de la visite, mais connaissent rarement les détails. Ainsi, quand un individu désire s'entretenir avec un magister, le portier s'en ira, sans forcément savoir de quel sorcier il s'agit. Cette clairvoyance est certes le résultat d'une qualité d'observation affûtée, mais elle est également due à la magie. Le gardien ne se trompe que si un sort puissant dissimule les intentions du visiteur. Les personnes hostiles sont soit ignorées, soit menacées au tromblon par un orifice pratiqué dans la porte, selon la gravité et l'insistance de leur agressivité.

À l'intérieur, on est accueilli par une cour pavée qui donne accès aux nombreuses tours, dont les myriades de fenêtres dominent le reste du Collège. Aucun indice visible ne permet de deviner où mènent les différentes portes, c'est pourquoi les novices se perdent facilement. Dans les bâtiments, on trouve des bibliothèques, des chambres et des observatoires. L'air y est dénué de toute odeur, comme l'air pur des cimes montagneuses. Bien que leur logique puisse paraître complexe, les couloirs et cours du Collège ont un effet apaisant sur la plupart des visiteurs. Chaque tournant semble donner sur une bibliothèque ou un observatoire. Les personnes admises dans le Collège peuvent se rendre dans les quartiers d'un magister sans être accompagnées et les domestiques ont le don d'indiquer les bonnes directions juste avant que l'on se rende compte qu'on est quelque peu égaré. Les magisters qui reçoivent des invités leur ouvrent la porte dans l'instant qui précède leur arrivée sur le seuil, ne leur laissant pas le temps de frapper. Il faut par ailleurs rappeler que bon nombre de sorciers du Collège dorment la journée et passent leurs nuits au sommet des tours de cristal à scruter les étoiles.

Sans surprise, le Collège apparaît comme l'un des meilleurs endroits pour rencontrer des magisters Célestes. Tous les anciens ont leurs quartiers privés, meublés à leur convenance. La plupart du temps, cela se traduit par un style très astral, la majorité des chambres renfermant au moins un grand télescope et un astrolabe.

Bien que les visiteurs risquent de croire qu'ils font l'objet d'une surveillance constante, ce n'est pas le cas. Il se trouve juste que les apprentis et les magisters savent quand les étrangers ont besoin d'assistance et se présentent au moment opportun. Le Collège Céleste est susceptible de mettre mal à l'aise ceux qui ne sont pas versés dans la magie, surtout s'ils ont quelque chose à cacher.

Se déplacer incognito à travers le site demande une attention à l'environnement dont les individus dénués de capacité magique sont incapables. Même une personne aethyriquement douée aura bien du mal à anticiper les alertes magiques reçues par les résidents. Les gardes ont rarement à intervenir pour appréhender des intrus. Au lieu de cela, les domestiques vont comme par hasard travailler exactement à l'endroit où un tel importun cherche à se cacher ou débouchent aux intersections juste avant que le mal ne soit fait. La plupart du temps, les domestiques ne savent pas pourquoi ils se trouvent là à ce moment précis ; simplement, les enchantements des magisters supérieurs et les effets d'Azyr font bien les choses.

Un individu bénéficiant de pouvoirs magiques de dissimulation extrêmement évolués (comme les umbramanciens) serait peut-être en mesure de passer outre ces obstacles, bien que le manque de cachettes et la tranquillité générale du Collège ne facilitent pas les déplacements discrets. Sans assistance magique, il est hors de question d'espérer se faufiler dans le Collège, puisqu'on se retrouvera toujours avec un domestique en face de soi, les yeux plongés dans les vôtres.

Personnalités

Raphael Julevno, magister patriarche du Collège Céleste

Le magister Julevno est né à Nuln. Fils d'une actrice et d'un mercenaire d'Ostland (selon sa mère), il n'a jamais connu son père. Julevno avait douze ans lorsqu'il commença à avoir des visions, de brefs aperçus de choses qui allaient se passer dans les heures, les jours ou les semaines à venir. À l'âge de quinze ans, ces visions lui parvenaient sans arrêt, dans une telle confusion que sa mère crut qu'il avait perdu la raison. Le fait qu'il l'eût bel et bien gardée prouve la force d'esprit du garçon.

Sa mère estima qu'il lui avait causé suffisamment de soucis pendant ces quinze années et elle était persuadée que sa carrière artistique avait pâti à cause de lui. Sautant sur l'occasion d'un nouveau départ sans son fils à problèmes, elle contacta l'asile local en demanda au personnel de s'occuper de son enfant « dérangé ». Mais grâce à ses visions, Julevno perçut ce qui allait arriver et fuit sa mère comme la ville de Nuln pour vivre comme mendiant dans les petits bourgs et les villages des alentours.

Ce fut à cette époque que Julevno connut une nouvelle vision, qui, cette fois, se répétait encore et encore. Dans ses songes éveillés et ses rêves nocturnes, il voyait un imposant bâtiment bleu avec seize magnifiques tours. Au départ, il ne comprit pas la signification de cette image, mais elle l'appelait. Et elle l'appelait de la ville d'Altdorf.

Un jour d'automne pluvieux, Julevno parvint enfin dans les rues de la capitale et s'engagea vers le centre de la cité. Bien que tous ceux qui l'entouraient ne semblaient pas y prêter la moindre attention, l'œil du jeune homme était irrésistiblement attiré par les tours d'un bleu étincelant qui s'élevaient dans les hauteurs de la ville, ces mêmes tours qu'il avait vues dans ses rêves. Quand il se présenta devant la grande porte du Collège, Julevno ne pouvait

presque plus marcher, tellement il était éreinté et sous-alimenté après sa marche pratiquement sans interruption depuis Nuln. Franchissant la première marche du seuil, ses jambes finirent par le trahir et il s'effondra. Au même moment, la porte qui lui faisait face s'ouvrit, et s'avança un homme de grande taille à la barbe blanche et tressée et au regard d'un bleu scintillant.

« Ah, te voilà dit-il. Nous t'attendions. »

Il n'est pas besoin de dire que Julevno fut admis au sein de l'Ordre Céleste. Son affinité naturelle avec *Azyr*, le Vent bleu, était tout simplement prodigieuse. Son esprit éprouvait des visions de l'avenir sans même qu'il eut besoin d'observer les cieux ou de recourir à quelque équipement que ce fût. Les magisters ne pouvaient l'éconduire.

Julevno assimila vite le savoir de l'Ordre et accéda au statut de magister en seulement treize ans (ce qui est vraiment très peu pour le Collège Céleste). Il devint ainsi à vingt-neuf ans le plus jeune astromancien à part entière aussi loin que remonte la mémoire. Ce fut à l'âge de cinquante ans qu'il eut une vision furtive d'Archaon et de l'invasion que celui-ci s'apprêtait à lancer sur l'Empire. Un an plus tard, il eut la vision de la mort de Stern Glanzend, alors patriarche de son Ordre. Quand il rapporta son inquiétude à ce dernier, il découvrit que le vieil astromancien n'était pas surpris. Il avait vu sa propre mort à de nombr reprises par le passé et il était prêt à l'affronter.

Avant de partir pour Middenheim, Glanzend avait confié Julevno qu'il était destiné à devenir le prochain patriarche. L les seigneurs magisters de l'Ordre en avaient eu le présage. B qu'il n'en eut jamais parlé, Julevno avait également cette visi ne pouvait en refuser l'honneur. Depuis cette époque, il s souvent interrogé sur la manière dont étaient désignés les patriarches de son Ordre. Les seigneurs magisters préd lequel d'entre eux occupera ce poste et ils se contentent ens de l'élire.

Mais s'ils n'avaient eu aucune vision, médite parfois Julev l'auraient-ils élu? Ou au contraire, ne l'avaient-ils élu que par qu'ils avaient eu cette vision. N'était-ce pas là un paradoxe? prophétie performative? Quel événement décidait l'autre : la vision qui indique le patriarche ou la destinée du patriarche puissance qui informe la vision? Était-ce le destin ou quelqu autre intermédiaire qui choisissait celui qui allait deve patriarche des astromanciens?

Ces préoccupations ont valu de nombreuses nuits blanches magister patriarche Julevno.

L'ORDRE D'AMÉTHYSTE

EN BREF

Domaine : Mort et Esprits
Symboles : la Faux, le Sablier, le Crâne d'améthyste, la Rose épineuse
Collège : l'Ordre d'Améthyste
Vents de magie : *Shyish*

Shyish est le Vent pourpre de magie, la certitude aethyrique du passage du temps, des conclusions et de la mort. *Shyish* est la plus mystérieuse et terrifiante de toutes les formes saines de magie : les projections et les craintes métaphysiques devant l'inconnu et l'effroi de tous les êtres conscients face à la mort. Mais *Shyish* représente également le profond respect de l'aura non divine que projettent les mortels sur tout ce qu'ils considèrent comme sacré ou digne d'un intérêt particulier.

On dit que *Shyish* est engendré par la prise de conscience de l'éphémère de la vie, des réminiscences du temps passé, de la résignation des mortels à vivre le jour présent et à se languir des temps à venir. Mais on dit également qu'il s'agit de la foi en quelque chose de supérieur à la vie humaine, la conscience que la création est elle-même permanente, même si tout ce qu'elle engendre ne l'est pas. *Shyish* doit en réalité être le grand flou dans lequel on retrouve tous les concepts précédents.

Shyish est le plus souvent décrit comme la marionnette du passage du temps. Il souffle depuis le passé, puisqu'il est terminé et n'existe plus, par le présent, car la fin et l'attente de la mort font partie intégrante du cours de la vie, vers l'avenir, car le futur mène inévitablement vers la conclusion : vers la mort. Certaines personnes rapprochent *Shyish* du destin, car il ne contrôle pas ce qui fut, ce qui est ou ce qui sera, mais se contente de pénétrer et de refléter ces choses avec une connaissance profonde.

Shyish souffle au plus fort quand il faut affronter la mort ou qu'intervient la fin. Il est naturellement attiré par les champs de bataille où les hommes doivent embrasser la mort ou s'y soumettre, ou tous les soldats doivent admettre que leur propre trépas peut intervenir chaque jour. *Shyish* s'attarde autour des échafauds et flotte dans le silence des cimetières où les endeuillés se réunissent pour se rappeler et pleurer. On dit q est particulièrement vigoureux lors des transitions les pl évidentes, l'aube et le crépuscule, car l'une représente la fin de la nuit et l'autre celle du jour. Ses époques de prédilection sont le printemps et l'automne, mais également les solstices d'été d'hiver car ils marquent le jour le plus long et le plus court l'année et donc le début de la fin de chacune de ces saisons.

Aperçu

Les magisters qui embrassent *Shyish*, le Vent pourpre, pratiqu la magie du repos. Cet euphémisme fut adopté dans l'Ordonnar Impériale sur la Sorcellerie car le terme « nécromancie » était d'une part peu recommandé mais également inexact.

La magie d'Améthyste

Il est vrai que les magisters de l'Ordre d'Améthyste ont un c pouvoir sur les défunts et peuvent également causer la mort sont capables de voler l'âme de leur ennemi et d'aspirer s essence de vie, ne laissant derrière eux qu'une carcasse de ch et de sang. Ces magisters sont réputés pour leur capacité à v les esprits et les âmes qui voguent entre ce monde et le procha avec lesquels ils peuvent même en quelque sorte communiquer.

Les plus puissants des magisters de *Shyish* seraient en mesure d contacter le monde spirituel et ce qu'il reste de l'âme des mor dans l'Aethyr. Ces esprits peuvent parfois accepter de parler pa l'intermédiaire de ces sorciers, qui montrent une certain emprise sur eux, qu'ils soient bienveillants ou non. D'après l magisters, ce pouvoir est inefficace avec les âmes dévorées adoptées par l'un des nombreux dieux maléfiques ou démons d l'humanité.

Dès qu'un homme arrive à pleine maturité et qu'il a dépassé la phase de croissance pour rentrer dans celle du vieillissement raconte que les magisters de *Shyish* seraient capables d



percevoir directement sa lente agonie et de la quantifier, tandis que la mort s'empare de lui petit à petit, jour après jour, heure après heure, seconde après seconde. Ils étaient ainsi en mesure de voir la fin prochaine de tout ce qui vit.

C'est aussi ceux qui accusent à tort les magisters d'Améthyste de s'attacher à la nécromancie. Mais ce n'est pas le cas, du moins pas véritablement. Les nécromanciens défient la mort et méprisent les conclusions naturelles, tandis que l'Ordre de *Shyish* accepte pleinement ces deux concepts. Malgré cela, l'Ordre d'Améthyste pâtit de son association apparente avec les puissances des ténèbres. Mais il reste certaines similitudes entre la magie de cet Ordre et les sombres arts de la nécromancie. L'art spirituel et la magie du Collège sont les seuls domaines occultes liés à la mort qui peuvent être pratiqués sans provoquer les dommages psychologiques ou physiques qui sont le tribut de la nécromancie. Ceci étant dit, la magie d'Améthyste ne pourra jamais atteindre la puissance brute déployée par les individus corrompus au cœur froid que sont les nécromanciens.

Les plus expérimentés des magisters de *Shyish* deviennent des avatars de l'idéal magique qu'ils ont adopté et ne craignent donc aucunement les fins naturelles, ni de vieillir et de partir pour l'au-delà. Auprès des jeunes et premiers magisters de l'Ordre d'Améthyste qui firent suite à la Grande Guerre, Teclis insista également sur le niveau de prudence et de responsabilité avec lequel ils devaient exercer leur magie. Plus ils allaient en apprendre sur la nature de la mort, plus grande s'avérerait la maîtrise de *Shyish* que le Vent leur accorderait et plus insoutenable deviendrait la tentation de retarder l'échéance de leur trop courte vie humaine, voire de s'y soustraire. Comme c'est le cas avec tous les courants magiques, embrasser *Shyish* pendant une durée prolongée peut considérablement accroître la longévité du magister (ce qui est encore plus vrai pour le Vent pourpre), mais se tourner vers la magie noire ou la nécromancie, que ce soit intentionnellement ou non, reste bien différent pour les magisters plus inexpérimentés de l'Ordre. C'est pourquoi l'Ordre d'Améthyste s'est toujours montré impitoyable avec ses initiés qui recourent à la magie sombre ou noire. Qu'ils soient ou non corrompus par leurs actes, ils sont assurés d'être bannis de l'Ordre dès que leurs activités apparaîtront au grand jour, puis ils seront réduits au néant, au point que leur poussière même aura disparu.

L'Ordre

L'Ordre d'Améthyste fait partie des Ordres de Magie les plus fermés sur eux-mêmes. Si l'on exclut les umbramanciens, les frères de *Shyish* apparaissent comme l'organisation la plus secrète de l'Empire. Cela ne fait rien pour atténuer la crainte déjà grande de l'opinion à l'égard de ces magisters.

Nul autre Collège ne peut égaler l'austérité, l'ascétisme et la discipline des magisters de *Shyish*, pas même les hiérophantes de l'Ordre Lumineux. Comme Teclis insista auprès des premiers magisters de l'Ordre, trois siècles plus tôt, leur magie repose sur une ligne que les éphémères humains franchiront le plus facilement, une ligne qui, une fois traversée, ne peut mener qu'aux ténèbres, à la souffrance et à la misère. Les frères de *Shyish* (comme ils aiment s'appeler) tiennent le pouvoir de la vie et de la mort entre les mains. D'un geste ils peuvent éteindre le cœur d'un homme à distance et le faire mourir de causes en apparence naturelles, ou au contraire retarder son trépas presque indéfiniment. Ils peuvent faire dépérir un homme et le tuer en quelques instants, et les plus redoutables d'entre eux peuvent même lui voler son âme et la séquestrer si tel est leur désir.

Grâce à leur système de sélection d'initiés extrêmement rigoureux, ainsi qu'à la surveillance et à l'endoctrinement constants des apprentis, il est très rare qu'un magister d'Améthyste sorte du droit chemin. C'est à quatre reprises au cours des deux derniers siècles que des seigneurs magisters de l'Ordre se sont mobilisés pour traquer l'un des leurs et le tuer. Ces chasses à l'homme furent menées dans le plus grand secret. Personne ne sut ou ne soupçonna ce qui s'était passé, ni les répurgateurs, ni même les umbramanciens de l'Ordre Gris. Chaque fois qu'un membre de l'Ordre est apparu comme un traître, les seigneurs magisters de *Shyish* l'ont pourchassé et harcelé avec une sévérité implacable, sans la moindre clémence. Ils ont caché toutes les traces des crimes du renégat, détruit ses travaux et éradiqué tout ce qui le concernait. Les tombes pillées étaient remplies et remodelées avant que quiconque ne le remarquât, les morts mystérieuses étaient attribuées à des causes naturelles ou à quelque agression ordinaire, et le soudain flétrissement dans certains quartiers des plantes intérieures, du lierre et de la mousse mis sur le dos d'un gel anticipé ou de quelque parasite inconnu.

Que la traque ait pris des jours ou des années, aucun de ces traîtres n'échappa à l'ire cumulée des seigneurs magisters du domaine de la Mort.

Et pourtant, ces mesures ne semblent qu'appropriées aux crimes qu'elles sont censées combattre. Les renégats de l'Ordre de *Shyish* peuvent devenir de redoutables nécromants. Bien que la corruption spirituelle apparaisse comme la menace la plus évidente représentée par les magisters pourpres pour les personnes extérieures à l'Ordre, le plus grand danger qu'ils posent vient en réalité de la morbidité et de la folie. Si les magisters de tous les Collèges ont leur côté excentrique, la folie des sorciers d'Améthyste est une chose terrible et les accable bien plus souvent que la corruption morale ou idéologique.

Bien qu'il n'en soit pas tout à fait certain et qu'il ne puisse le prouver, le magister patriarche Reiner Starke de l'Ordre des Ombres pense que l'importante contre-attaque de l'Ordre Flamboyant qui détruisit toute la zone de son Collège quelque quatre-vingts années plus tôt est peut-être la conséquence de la magie déployée lors d'une confrontation entre un magister d'Améthyste dérangé et les seigneurs de son Ordre. Starke ne cherche pas à en apporter la preuve et il n'exprimera jamais ses soupçons, même en avant de quoi les appuyer. L'Ordre Flamboyant est fier et combatif, et Starke pense que l'Ordre de *Shyish* est encore plus dangereux que ce que pourraient croire les magisters des autres Ordres. Il ne fera rien pour risquer de provoquer une guerre entre les Collèges, à laquelle Altdorf ne survivrait assurément pas.

Devoirs et engagements

L'Ordre d'Améthyste n'est tenu de fournir les armées impériales en magisters de combat que lorsque les circonstances le demandent.

Les autorités locales et les familles plus qu'opulentes qui résident et ont leurs affaires autour de la contrée autrefois connue sous le nom de Sylvanie, au nord-est du Stirland, cherchent souvent à s'offrir les services de magisters de *Shyish*. La virulence de cette terre mourante et saturée de poussière de malepierre est telle que nombreux sont les gens qui pensent que les morts qui y sont enterrés ne connaissent pas le repos mérité et que des vampires sortent la nuit. Qu'il y ait là quelque vérité ou non, les compétences de l'Ordre d'Améthyste sont hautement appréciées des personnes désespérées, des paranoïaques, et de ceux qui sont paralysés d'effroi, et les intéressés considèrent qu'il est de leur devoir de détruire l'œuvre des nécromants et de la magie noire.

Les magisters de Shyish

Le violet le plus profond est la couleur de la toge portée par les magisters d'Améthyste, à part chez un certain nombre qui préfèrent le noir de jais. Les magisters de cet Ordre portent souvent une faux extrêmement tranchante au lieu d'un bâton, mais un modèle différent de la version peu maniable qui sert aux moissons, un outil élégant conçu pour le combat et comme symbole de l'Ordre d'Améthyste. À leur ceinture pendent souvent des crânes humains blanchis qui rappellent à tous la nature passagère de la vie. Ces crânes sont souvent gravés de runes occultes et des divers emblèmes de l'Ordre, comme le sablier ou la rose épineuse, symboles par lesquels les gens les identifient immédiatement.

Quel que fût leur aspect quand ils rejoignirent l'Ordre, l'austérité de la vie au sein de ce Collège et les heures d'étude ont tôt fait de ne laisser que des silhouettes pâles et maigres de tous les initiés. Tous les membres de l'Ordre d'Améthyste sont rasés de près du sommet du crâne aux orteils. Glabres et d'une blancheur extrême, ils ne sont plus que des squelettes.

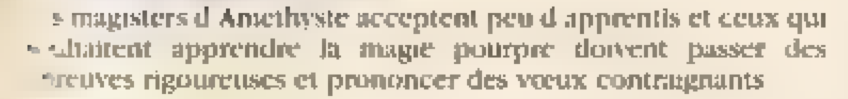
Mentalité

Les magisters de l'Ordre d'Améthyste présentent une affinité avec la mort et la conclusion de toute chose. Ils sont même connus dans le folklore récent pour leur philosophie qui consiste à n'initier aucun projet ou événement s'il ne peut apporter une conclusion. Le dernier mot leur revient en quelque sorte toujours.

…c l'expérience et la puissance, les magisters de *Shyish* se …vrent de plus en plus silencieux, mais pas forcément trop …ebreux ou misérables. Ils n'attendent rien de la vie et ne …vent donc être déçus par ce qu'elle leur réserve. En général …s frères de *Shyish* se contentent de leur condition et bien qu'ils …rient rarement, leur esprit est bien sombre et aride.

…s magisters de l'Ordre sont totalement dénués d'ambition, ce …i explique probablement pourquoi ils n'ont jamais donné de …arche suprême malgré le fait que leurs meilleurs seigneurs …agisters auraient toutes leurs chances de figurer avantageu…ement contre les autres candidats. S'ils ont pour tâche de traquer … de leurs frères déchus, ils se montrent en revanche impla…ables et jusqu'au-boutistes, aussi insensibles à la pitié qu'ils le … la peur.

Les apprentis



…s magisters d'Améthyste acceptent peu d'apprentis et ceux qui …uhaitent apprendre la magie pourpre doivent passer des …reuves rigoureuses et prononcer des voeux contraignants.

…rdre d'Améthyste attend de ses apprentis qu'ils lui cèdent …s leurs biens matériels au moment de rejoindre l'Ordre y …ris tous leurs droits d'héritage le cas échéant. Dans certains …as un nouveau membre sera autorisé à garder certaines de ses …ossessions mais cela reste très rare car le Collège s'efforce d'ins…er à ses apprentis l'idée que rejoindre l'Ordre est, comme la …rt elle-même, un abandon de la vie telle qu'on la connaissait et … l'on doit l'oublier.

… nombre déroutant d'anciens séminaristes de Morr ont rejoint …rdre d'Améthyste. Il n'est pas rare pour ceux qui éprouvent le …esoin de servir de Morr de présenter une sensibilité particulière …r le Vent pourpre de magie. Quand c'est le cas, le jeune …gieux voit les énergies de *Shyish* se mêler à ses offices et ses …es, un phénomène que les prêtres qui n'ont pas le troisième … ne peuvent, et ne souhaitent, pas expliquer. Ceux qui …anifestent des bribes de pouvoir qui ne leur sont pas direc…ment conférées par leur dieu (par la prière ou les rites) sont …sidérés comme maudits ou inadaptés à la prêtrise de Morr. …es individus rejetés et désillusionnés sont attirés vers le …ment sépulcral de l'Ordre d'Améthyste. S'ils répondent à cet …pel, ils s'engagent sur la voie dont l'on peut rarement, sinon …mais, dévier.

… méthodes d'enseignement sont adaptées à chaque apprenti …s mis à part cela, on ne sait rien du système éducationnel de …rdre d'Améthyste.

Perception du peuple

… habitants d'Altdorf et de tout l'Empire évitent soigneusement …s magisters de l'Ordre d'Améthyste. Mais il en est qui rêvent en …cret de pouvoir contacter leur bien-aimé disparu trop tôt ou les …ants dont ils aimeraient apprendre les secrets. Les magisters …rpres seront néanmoins toujours associés à tort au sombre art … nécromancie.

Locaux et terrains du Collège

…rdre d'Améthyste est le siège des magisters qui étudient le …maine de la Mort, ce que son aspect traduit totalement. La bâtisse se dresse au-dessus du vaste cimetière d'Altdorf qu'on dit hanté, où des milliers d'hommes furent enterrés dans la hâte et sans cérémonie à l'époque de la Peste rouge. Le principal temple de Morr de la cité ne se trouve qu'à quelques rues et les quartiers qui encadrent les deux institutions sont remplis d'établissements de professions à vocation solennelle, tels que les croque-morts, les maçons et les juristes. On compte très peu de maisons, car les gens ont rarement le désir d'habiter dans un quartier aussi déprimant et dérangeant, même chez les pauvres et les sans-abri. Ceux qui ont pourtant décidé de s'y établir sont souvent du genre excentrique, mais on peut être sûr que nul adepte de la nécromancie ne sera assez stupide pour vivre aussi près de deux foyers de ses ennemis jurés les plus redoutables.

Le Collège est lui-même construit de pierre noire dans un style gothique élaboré manifestement issu d'une époque reculée. Les fenêtres et les ouvertures présentent des voûtes en ogive, et sont souvent hautes et étroites. De nombreuses statues sont disposées dans des alcôves réparties sur toute la façade de l'édifice, tandis que des gargouilles méditent sous les avant-toits vertigineux. De nombreuses tours effilées se dressent au-dessus de la base du bâtiment, se terminant chacune par une flèche très pointue dans laquelle logent des centaines, sinon des milliers, de chauves-souris. Chaque jour, au crépuscule, ces créatures se déversent du Collège dans le quartier tel un nuage de fumée vivante masquant le rouge du soleil couchant.

Les chauves-souris constituent le seul signe de vie. On voit rarement quiconque entrer ou sortir du Collège, et certains habitants d'Altdorf vous jureront qu'ils ont passé un jour complet à observer le bâtiment sans apercevoir âme qui vive. La nuit, on voit rarement la moindre lueur émanant du Collège, même si on raconte souvent que de pâles halos fantomatiques semblent se déplacer d'une tour à l'autre sans emprunter les escaliers.

L'entrée de l'Ordre d'Améthyste est toujours ouverte. Elle se présente sous la forme d'un grand portail de pierre avec un pilier gris clair et un autre noir, les linteaux étant gravés de symboles du Collège : un sablier au milieu, flanqué de crânes d'améthyste sombre et un rosier épineux qui parcourt l'ensemble. Une faux est sculptée dans chacun des piliers verticaux. Bien que cette entrée ne soit pas une réplique exacte des portes tombales que l'on trouve vers les temples de Morr, elle en est suffisamment proche pour rappeler leur condition de mortels à tous les habitants du Vieux Monde.

La plupart des gens prennent bien soin de ne pas s'approcher du Collège, mais la porte ouverte est une tentation à laquelle ne peuvent résister certaines personnes, si bien qu'il n'est pas impossible de rencontrer quelqu'un qui prétend être rentré dans l'édifice, en particulier parmi les gamins des rues les plus audacieux. L'atmosphère intérieure est sèche, poussiéreuse et figée avec une vague odeur de myrrhe. On n'y sent aucune forme de pourriture, et les relents de la cité s'envolent dès que l'on passe la porte. On compte de nombreux couloirs sombres, chargés de rideaux noirs et aubergine sous lesquels une épaisse couche de poussière attend le moindre pas intrus pour former un nuage suffoquant. Ces passages donnent sur des portes, mais toutes s'ouvrent sur des pièces vides, où de lourds meubles sombres sont laissés à l'abandon, sous la masse des toiles d'araignée. Un explorateur pourra trouver les restes desséchés d'araignées, de rats, de chauves-souris et autres vermines, mais jamais rien de vivant.

Le Collège semble être abandonné depuis des années. L'endroit est enveloppé d'un silence surnaturel, et les quelques téméraires qui ont poussé un cri ont vu leur voix étrangement étouffée, comme avalée par les murs du Collège. Les murs soutiennent quelques petits autels en hommage à Morr, dans son rôle de dieu de la mort, ce qui suffit à figer le sang de bien des visiteurs. Plus



on s'attarde dans le College plus grande devient la sensat[illegible] d'effroi, jusqu'à ce qu'enfin on quitte les lieux, le plus souvent [illegible] courant.

Quelques personnes racontent une histoire différente. Ap[illegible] avoir erré pendant quelque temps, ils ont croisé au détour d[illegible] couloir un magister vêtu d'une toge pourpre, une faux entre [illegible] mains. Tous ceux qui racontent cette histoire ont entamé [illegible] formation au sein des frères de *Shyish* le lendemain et sont [illegible] eux-mêmes magisters d'Améthyste.

Ceux qui sont invités à se rendre au College ou à y porter [illegible] message se gardent bien d'y pénétrer d'eux-mêmes. On tro[illegible] une grosse cloche en laiton terni près de la porte. Un intend[illegible] encapuchonné émergera des ombres si on sonne ce bourd[illegible] Ceux qui ont un message doivent le transmettre à cet intenda[illegible] qui s'occupera de le faire porter à son destinataire. Ceux [illegible] viennent pour s'entretenir avec un magister doivent atten[illegible] dehors qu'il se présente. L'intendant ne s'avance jamais au-de[illegible] du seuil de la porte. Si des visiteurs impatients tentent de for[illegible] le passage, il disparaît à nouveau dans les ombres, et les intrus [illegible] retrouvent dans l'établissement abandonné décrit plus ha[illegible] Ceux qui restent à l'extérieur voient leurs compagnons s'é[illegible] nouir dans les ténèbres, tandis que l'intendant reste visible.

Seuls les initiés de l'Ordre d'Améthyste peuvent pénétrer sa[illegible] guide dans le College à proprement parler et sont autorisés à ê[illegible] accompagnés d'invités. Cela ne leur demande aucun effort et [illegible] peuvent également se rendre dans la version abandonnée [illegible] lieux s'ils le souhaitent. Le véritable College n'est pas, au prem[illegible] abord, si différent des locaux déserts auxquels tout le monde [illegible] accès. Les couloirs sont sombres, les rideaux noirs et violine[illegible] une couche de poussière moins épaisse recouvre le sol le[illegible] des murs. Mais les nombreuses allées et venues ont débarrass[illegible] des toiles d'araignée et de toute accumulation la partie cen[illegible] des passages.

La principale différence est bien entendu la présence [illegible] magisters d'Améthyste. Il est toujours peu fréquent de les crois[illegible] dans un couloir, et la plupart des pièces ont la porte ferm[illegible] souvent verrouillée. Plus loin dans le College, en montant ou [illegible] descendant des escaliers en colimaçon, on trouve les cellu[illegible] privées des magisters, puis dans les profondeurs de la bâtisse [illegible] bibliothèques, les études et les chambres de contemplation. [illegible] véritable College est certes calme, mais il ne présente pas [illegible] sinistre silence du College déserté, et les autels de Morr [illegible] existent bel et bien sont manifestement entretenus, même si [illegible] magisters ne montrent aucun autre signe de dévotion envers [illegible] dieu, qu'ils ne vénèrent d'ailleurs pas ouvertement.

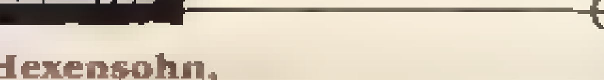
Le décor des appartements privés est choisi par le magister qu[illegible] réside. Les couleurs sombres et la symbolique du College reste[illegible] courantes, mais pratiquement toutes les chambres accueil[illegible] également une plante vivace ou un animal. Il s'agit plus souv[illegible] d'un végétal, mais les rats, les grands corbeaux, les corneilles [illegible] freux ou les chats domestiques sont aussi des choix possibl[illegible] D'une manière générale, les magisters pourpres aiment [illegible] rappeler la vigueur de la vie de peur d'oublier ce pour quoi [illegible] luttent et de succomber à l'appel de la nécromancie.

La raison principale pour laquelle on peut se rendre au Colle[illegible] est de s'entretenir avec l'un des magisters qui y résident. L'Or[illegible] d'Améthyste est suffisamment grand pour fournir une chambre [illegible] tout compagnon de *Shyish*, ainsi qu'aux magisters de plus h[illegible] rang. De nombreux sorciers de l'Ordre choisissent de vivre [illegible] College de manière permanente, car les voisinages qu'offre [illegible] reste de l'Empire ne sont pas souvent aussi accueillants.

La version abandonnée du College est parfois employée pour d[illegible] réunions clandestines. Les chances d'y être surpris par quelqu[illegible]

l'autre que les magisters sont negligeables et les sorciers pourpres se soucient peu de ces choses. Si un groupe prend l'habitude de se rassembler ici, les magisters prendront cependant les mesures necessaires pour le faire deguerpir. Ils ne veulent surtout pas que le College perde son aura de terreur.

Personnalités



Viggo Hexensohn, magister patriarche de l'Ordre de Shyish

On murmure une certaine histoire au sujet du magister patriarche Viggo Hexensohn et de son passe avant de rejoindre les freres de *Shyish*, bien que personne ne puisse attester la veracité des faits. La rumeur raconte en effet que Hexensohn est un pretre renegat de Morr venu de Waldenhof, ville des contrees orientales du Stirland.

L'histoire avance qu à un certain moment, au cours des cent dernieres annees, Hexensohn abandonna la prêtrise ayant perdu sa foi en la puissance souveraine du dieu sur la mort. Il avait trop souvent ete temoin de l horreur de la mort animee dans les terres polluées par la malepierre des alentours de Waldenhof. Malgre ses efforts et ceux de ses acolytes, l au-dela semblait avoir perdu tout caractere permanent et sacre dans cette contrée maudite.

Les choses se preciserent pour Hexensohn quand il fut temoin de la mort prematuree de son bon maitre, des mains de quelque monstre putrefié qui s'était extirpe de la tombe situé dans leur propre cimetiere avant d avoir reçu la sanctification funeraire.

C'est a cet instant que Hexensohn perdit toute foi et acquit autre chose. Ses yeux s'ouvrirent soudain aux Vents de l'Aethyr et il put voir les ombres noire et amethyste flotter autour de la créature ecervelee qui s acharnait sur les entrailles de son maître. Sans savoir exactement ce qu il faisait, Hexensohn tendit la main et souhaita de tout son etre que les couleurs abandonnent la creature pour rejoindre son bras. A l'instant ou la brume pourpre effleura ses doigts, Hexensohn se sentit investi d une nouvelle mission. Mais la brume sombre se deversa sur lui et il s effondra, accable de vomissements irrepressibles. Le monstre qui avait tué son maitre s écroula heureusement au meme moment, privé des energies qui l animaient. A partir de ce jour, Hexensohn sut que sa destinee n etait pas d accompagner ses camarades pretres dans leur devouement envers le dieu de la mort, mais de partir vers Altdorf pour rejoindre les freres de *Shyish*.

Si l on en croit les gens qui peuvent en parler, Hexensohn est patriarche de l Ordre depuis environ soixante ans. Son age est inconnu et ne peut se deviner d'apres ses traits. Comme tous ceux de son Ordre, il est rase de pres aussi bien de crane que de visage. Les rares fois ou on l aperçoit en deplacement, il est vêtu d'une toge noire qui semble absorber la lumiere et d'une lourde pelerine à capuche du plus sombre des pourpres. Il est assurément le plus puissant des magisters de son Ordre. Certains disent meme qu'il serait le plus grand sorcier de l'histoire de l Ordre d Amethyste, mais il serait impossible de le verifier du moins, sans que cela ne provoque un désastre a grande échelle. Il n est pas surprenant qu une aura palpable de terreur accompagne Hexensohn ou qu'il aille.

Il n'abandonne ses contemplations au College que pour les consultations a la cour impériale. On raconte qu'il fut impliqué dans la poursuite du dernier traitre de son Ordre et qu il aurait meme eté celui qui fit tomber le renegat. Mais qui peut l'attester?

L'ORDRE FLAMBOYANT

EN BREF

Domaine : Feu
Symboles : la Clef des secrets, la Flamme du courroux, la Torche de la sagesse
College : l'Ordre Flamboyant
Vent de magie : *Aqshy*

Aqshy est le Vent rouge, la fusion aethyrique de la passion et de tout ce qu elle represente sous leur plus vaste expression. *Aqshy* est la projection de l'audace, du courage et de l'enthousiasme. *Aqshy* est, à sa manière le dynamisme, l exuberance et l'excitation. Mais il s'agit également de l'expression de la chaleur extrême ou douce qui peut etre ressentie par les mortels quand l'emotion est grande ou l'exaltation a son comble. *Aqshy* est veritablement la flamme qui réchauffe le coeur et embrase nos entrailles.

Aqshy souffle du nord sous forme d'un vent ardent. Il est attire ou vivent les passions, les disputes, l agitation et la véhemence. La chaleur physique semble attirer le vent d'*Aqshy* dans un tourbillon d'exaltation, c'est pourquoi les rites des magisters d'*Aqshy* ne se passent jamais de flammes.

Aperçu



La magie pyromantique est le domaine de magie aux effets les moins subtils. Elle passe par la manipulation de la chaleur et du feu sous toutes leurs formes. Les magisters d *Aqshy* sont donc appeles pyromanciens pour rappeler qu ils peuvent controler les flammes, qu elles soient naturelles ou pas. La magie de l'Ordre Flamboyant est souvent consideree comme la plus spectaculaire et impressionnante par le peuple de l'Empire.

Magie flamboyante



Les magisters de l'Ordre Flamboyant etudient le domaine du Feu egalement appelé pyromancie. Les sorts tisses a partir d *Aqshy* sont offensifs, destructeurs et vigoureux, et vont de simples (quoique fort efficaces) explosions ardentes et boules de flammes, à l invocation de gigantesques enfers qui peuvent engloutir des unites militaires entieres. Le magister flamboyant peut manipuler les flammes comme d'autres manient l epee ou l arc. Ce n'est pas une coincidence si les magisters de l'Ordre se situent au-dessus de la melee en matiere de guerre, mais cela ne doit pas faire oublier qu ils sont egalement appréciés aux cours aristocratiques, comme conseillers et protecteurs.

Dans un sens, l'Ordre Flamboyant est le plus ancien de tous, car les sorts de feu rudimentaires faisaient partie des tout premiers enseignes par Teclis aux occultistes et sorciers de village de l epoque de la Grande Guerre.

Devoirs et engagements



Si bien des pyromanciens finissent comme sorciers de combat dotes qu ils sont de talents et d'un savoir susceptibles d apporter une aide considerable sur le champ de bataille, leur rôle ne

s'arrête pas à ce cadre. En temps de paix, les sorciers Flamboyants sont souvent employés pour protéger les nobles, les diplomates et les commerçants les plus fortunés, quand ils traversent les régions dangereuses de l'Empire.

Les pyromanciens s'entraînent fréquemment avec des détachements militaires et sont de ce fait les magisters les plus facilement identifiables. Mais leur formation ne se limite pas à user de leurs pouvoirs pour soutenir les troupes comme le font bien d'autres magisters de combat. Ils apprennent également à combattre dans les lignes avant. Telles sont l'agressivité et la passion qui les caractérisent.

Les pyromanciens

Les sorciers Flamboyants portent généralement des toges rouges ou orange, taillées de manière à permettre des mouvements amples, qui leur servent d'uniforme au combat. Leur peau est souvent rose ou rouge. Plus le pyromancien recourt à *Aqshy* et plus grande est sa maîtrise de ces énergies, plus le Vent rouge semble l'affecter physiquement. Les magisters supérieurs ont souvent les cheveux cuivrés ou roux ainsi que les sourcils et la barbe, ce qui donne facilement l'impression qu'ils sont eux-mêmes faits de flammes quand ils lancent un sort. Les pyromanciens portent également des tatouages rouges sur le visage et les bras. On dit que ces motifs se déforment parfois quand leur porteur manipule le Vent rouge.

Accroché à leur ceinture, tous les pyromanciens portent un trousseau de sept clefs, chacune d'un métal différent. Il s'agit des clefs des secrets. Cette appellation solennelle leur est donnée car elles représentent chacune des étapes d'apprentissage et de progression au sein de l'Ordre Flamboyant. Chaque clef représente l'accès à un nouvel aspect du domaine de la pyromancie, et les magisters du Collège arborent ces insignes qui indiquent leur rang, leur érudition et leur autorité.

Mentalité

Les pyromanciens sont passionnés, impulsifs, hyperactifs et soupe au lait de nature, mais ils s'efforcent de contenir ces caractéristiques dans le respect d'une discipline très stricte, presque militaire. Ils n'y arrivent d'ailleurs pas toujours, en particulier quand intervient un conflit. Ils peuvent se montrer emphatiques et sont enclins à une joie spontanée et une confiance en soi aussi sincère qu'illimitée. Ils sont tous fiers et frisent parfois l'arrogance. Mais ils peuvent également être abattus et refroidis par la pluie. Les seigneurs magisters de l'Ordre n'ont jamais trop chaud ni ne se brûlent à proximité des flammes ou sous les rayons du soleil.

Les apprentis

La pyromancie étant par nature violente et destructrice, et les sorciers Flamboyants étant souvent agressifs (sans pour autant être cruels), les apprentis ont intérêt à apprendre à contrôler leur cœur et leur esprit avec une grande rigueur avant de passer à d'autres enseignements. Ce n'est qu'alors qu'ils pourront se pencher sur la manière d'influencer *Aqshy*. En raison de cette discipline draconienne, la sélection pour intégrer l'Ordre Flamboyant est très stricte et sans pitié.

Les apprentis sont systématiquement tenus de loger au Collège sous peine de subir des châtiments corporels. Au vu de la nature dévastatrice de la pyromancie, l'essentiel de l'enseignement se déroule dans des salles spécialement fortifiées, tapissées de plomb capable d'absorber la magie. On attend des apprentis qu'ils s'entraident, ce qui encourage un sens de la loyauté envers le Collège et tous ses membres. Mais tout ceci n'entame en rien la détermination de l'Ordre lorsqu'il s'agit d'exceller au combat, et deux apprentis qui auront tissé des liens pendant leur formation au Collège seront tout de même censés s'affronter lors des exercices martiaux et de donner le meilleur d'eux-mêmes lors de ces joutes.

Les études d'un académisme excessif sont évitées, au profit d'expériences pratiques, pour ceux qui sont jugés suffisamment disciplinés et maîtres de leurs moyens. Les magisters flamboyants passent l'essentiel de leurs jours sur les champs de bataille et doivent apprendre à combattre, survivre et vaincre. Ainsi, dès lors qu'un apprenti intègre les rudiments de la magie de son Ordre, on attend de lui qu'il sache y recourir pour se battre. Les simulations de combat font partie intégrante de la formation, mais également les véritables duels de magie entre apprentis supérieurs. Ainsi, seuls les plus compétents, puissants et rapides d'esprit et de réaction ont une chance d'avancer au sein de l'Ordre. Les laissés-pour-compte n'existent pas au sein de l'Ordre Flamboyant. Soit l'apprenti accède brillamment au rang de magister, soit il meurt en essayant.

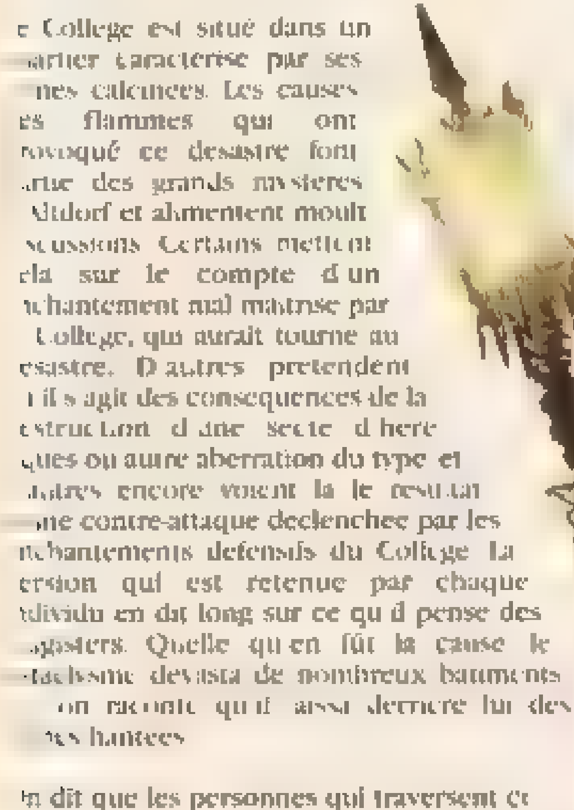
Perception du peuple

L'opinion est très controversée. La majorité des gens sont terrorisés devant les pouvoirs très visuels dont sont capables les pyromanciens, parfaitement démontrés par les ravages qui caractérisent l'environnement immédiat du Collège de l'Ordre à Altdorf. Certains les voient comme des héros, de grands sorciers de combat qui combattent avec les armées de l'Empire contre les envahisseurs. D'autres les perçoivent comme un danger ambulant, en particulier à Nuln, où ils sont à la fois craints

-aison de l abondance de poudre noire) et adorés (car les Nulners nt de grands amateurs de pyrotechnie)

Les locaux et terrains du Collège [redacted]

s membres de l Ordre Flamboyant sont les principaux agisters de combat de l Empire Toujours sur les lignes avant des onflits serieux, entre les armees de l Empire et les ennemis du euple de Sigmar C est pourquoi il y a generalement relati ement peu de compagnons et de sorciers en residence au ollege par comparaison avec les autres Ordres à l exception de ui de Jade Les apprentis y sont en revanche plus nombreux e College est bien oblige de refaire ses rangs au fur et à mesure es pertes L Ordre Flamboyant a la reputation d engendrer de ds guerriers pour se dresser contre les eternels ennemis de Empire Grace à leurs actes courageux et desormais celebres rant le siege de Middenheim de la Tempete du Chaos, les yromanciens esperent une montee du nombre de candidats en ette periode d apres-guerre



e College est situé dans un artier caracterise par ses ines calcinees Les causes es flammes qui ont rovoqué ce desastre font artie des grands mysteres Altdorf et alimentent moult scussions Certains mettent ela sur le compte d un nchantement mal maitrise par College, qui aurait tourne au esastre. D autres pretendent il s agit des consequences de la estruction d une secte d here ques ou autre aberration du type et autres encore voient la le resultat une contre-attaque declenchee par les nchantements defensifs du College La ersion qui est retenue par chaque ndividu en dit long sur ce qu il pense des agisters. Quelle qu en fût la cause le ataclysme devasta de nombreux batiments on raconte qu il laissa derriere lui des ones hantees

n dit que les personnes qui traversent ce uartier devasté ont la perception furtive de silhouettes à la périphérie de leur vision mais u on ne retrouve jamais rien On trouve partout uelques traces de as dans les cendres ui debutent de le part pour s éva- nuir subitement Bien ue l incendie eut lieu il a des annees, les isiteurs peuvent ncore passer a cote e poutres et ncadrements e porte umants comme i les flammes avaient ete aitrisees que uelques heures plus tot. Quelques rares personnes ayant eu le courage d errer à travers les ruines racontent qu elles ont vu tout le quartier s'enflammer autour d elles, les replongeant à l epoque meme du désastre Un certain nombre d enquêtes furent menees mais aucune ne put apporter le moindre indice sur l origine du phenomene Plusieurs personnes soupçonnent neanmoins la responsabilite des magisters Flamboyants, desireux de preserver leur intimité D autres pensent qu une force bien plus sinistre est a l origine des etranges manifestations. La verite sur cette affaire reste mysterieuse

Comme on peut les comprendre, les citoyens d Altdorf ont refuse de retourner loger dans ces quartiers, qui restent donc inhabites, alors meme qu Altdorf est une cite surchargee Un décret stipula que la zone calcinee autour du College devait être laissée en l etat, comme mise en garde contre l'arrogance des sorciers Certaines personnes, et certaines choses, semblent trouver l'existence d une telle zone au sein d Altdorf tout a fait a leur convenance, meme s il leur faut evoluer a la barbe d individus parmi les plus dangereux de l Empire



Le Collège est lui-même invisible, dissimulé derrière une barrière magique. Son emplacement précis ne semble être qu'un amoncellement de tours carbonisées et croulantes, réparties sur une place réduite en cendres. Au plus chaud de l'été, la silhouette réelle du Collège peut parfois apparaître sous forme d'une brume de chaleur dominant la place. Les habitants d'Altdorf en profitent d'ailleurs souvent pour raconter aux voyageurs les plus crédules que l'Ordre Flamboyant est capable de survoler l'Empire pour porter ses magisters sur les champs de bataille. En réalité, le Collège est fermement ancré au sol, et toute personne qui parvient à pénétrer la barrière magique ne manquera pas de s'en rendre compte.

Derrière cet obstacle invisible, l'atmosphère est chargée d'une odeur de fumée et d'une myriade de parfums différents de matériaux consumés : bois, charbon, tissu, métaux en fusion et même des traces de chair calcinée. La nuit, le Collège est illuminé par les flammes rouge et orange des gigantesques feux qui brûlent au sommet de chacune des vingt et une magnifiques tours du Collège. Si l'on parvient à franchir la barrière magique, on se retrouve automatiquement devant la porte principale, quelle que soit la direction par laquelle on est arrivé. Ce grand portail en bronze, haut comme trois hommes, rougeoie d'une chaleur intense, et le simple fait de s'en approcher demande une grande force mentale. L'approche ne provoque aucune forme de blessure, mais toucher la porte à main nue se traduira par une brûlure.

Le gardien occupe un petit bâtiment proche du portail et donnera l'accès à toute personne capable de prouver la légitimité de sa venue. Les pyromanciens n'ont pas à se justifier pour rejoindre leur propre Collège, mais les étrangers n'ont rien à y faire s'ils ne sont pas attendus par un des résidents. Quand une personne est invitée à se présenter à une heure précise, le magister hôte aura prévenu le portier à l'avance. Néanmoins, même les sorciers ont des trous de mémoire, et il arrive que des amis se présentent à l'improviste, si bien que quand un individu dit vouloir s'entretenir avec un magister qui habite au Collège, le gardien dépêchera un domestique pour aller vérifier que l'intéressé est bien disposé à le recevoir. Les personnalités importantes seront généralement admises pour n'importe quelle raison : on imagine mal le gardien faire attendre le Reiksmarshal ou l'Empereur sur le pas de la porte (même si de telles sommités ont peu de chances d'arriver sans être annoncées).

De l'autre côté des portes, les imposants édifices de pierre rouge sont disposés autour d'une cour pavée heptagonale. Une tour se dresse à chaque angle et deux autres tours divisent chaque côté en trois tiers. Au centre de chaque arête se trouve une porte qui mène à l'intérieur du Collège à proprement parler, ou à l'extérieur dans le cas de la porte principale. Ces portes sont toutes en métal et présentent sept serrures, qui ne sont cependant presque jamais verrouillées. Les pierres colorées qui forment le pavage dessinent un motif représentant sept clefs pointant chacune vers une porte.

À l'intérieur, les bâtiments du Collège sont entièrement en pierre. Même les sols et le plafond sont en roche, et la pierre et le métal sont très présents. La décoration des couloirs est assurée par des bas-reliefs sur les murs et des statues de pierre, le tout étant illuminé des flammes de braseros ornementés. Les fenêtres sont rares et servent essentiellement à évacuer la fumée.

Les appartements privés présentent une décoration bien plus vaste, ceux qui sont orientés vers l'intérieur du Collège étant dotés de fenêtres vitrées donnant sur la cour. Mais l'éclairage direct par les flammes est omniprésent. Les chandelles sont rares et les lanternes inexistantes. Ces innombrables feux font que l'enceinte du Collège paraît oppressivement chaude à la plupart des personnes, tandis que les magisters Flamboyants trouvent la température à leur goût, a fortiori avec le temps et l'expérience.

L'Ordre Flamboyant n'est pas l'endroit rêvé pour lancer une attaque, à moins d'être extrêmement puissant. Dans un combat contre les résidents, les agresseurs sont assurés d'une mort rapide face à des dizaines de redoutables pyromanciens. Se faufiler inaperçu dans les locaux demanderait également un talent particulier et une assistance magique. Les murs sont très hauts et la plupart des gardes sont adroitement dissimulés. Il serait peut-être plus avisé dans ce cas de convenir d'une entrevue avec un magister du Collège et de rester sur les lieux après la rencontre. Une fois sur place, la plupart des résidents considéreront que les étrangers ont une bonne raison d'être là, à moins de les surprendre dans quelque acte incongru, comme crocheter une serrure. S'ils se montrent prudents et chassent la nervosité, d'habiles intrus pourront se rendre à peu près où ils le voudront, mais s'ils se font attraper les conséquences ont de fortes chances d'être fatales.

Personnalités

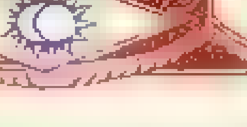
Thyrus Gormann, magister patriarche de l'Ordre Flamboyant

Thyrus Gormann, maître de l'Ordre Flamboyant, est souvent présent à la cour impériale d'Altdorf. Il est d'ailleurs l'un des conseillers les plus anciens et les plus proches de Karl Franz. Il tire une influence politique certaine depuis qu'il occupe la fonction de patriarche.

Thyrus Gormann est un homme de stature imposante. Approchant le mètre quatre-vingt-dix, il présente de larges épaules, une barbe lustrée à la forme et la couleur des flammes et un nez aquilin qui lui confère un air féroce. Il ressemble davantage à un général émérite qu'à un magister, étant d'ailleurs d'une certaine manière aussi bien l'un que l'autre. Son autorité naturelle s'impose au premier regard et nombreux sont les courtisans qui craignent encore sa nature orageuse. Prompt à rire, il l'est encore plus à la colère. Plus expérimenté et redoutable pyromancien du Vieux Monde, il n'est pas du genre à souffrir les imbéciles.



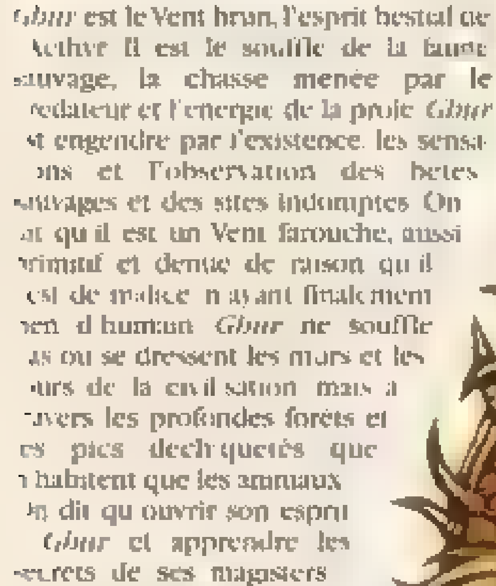




LA CONFRÉRIE D'AMBRE

EN BREF

Domaine : la Bête
Symboles : la Flèche, la Griffe de l'ours, la Plume du corbeau (ou à peu près n'importe quel emblème animal)
Collège : la Confrérie d'Ambre
Vent de magie : *Ghur*



Ghur est le Vent brun, l'esprit bestial de l'Aethyr. Il est le souffle de la faune sauvage, la chasse menée par le prédateur et l'énergie de la proie. *Ghur* est engendré par l'existence, les sensations et l'observation des bêtes sauvages et des sites indomptés. On dit qu'il est un Vent farouche, aussi primitif et dénué de raison qu'il est de malice, n'ayant finalement rien d'humain. *Ghur* ne souffle pas où se dressent les murs et les tours de la civilisation, mais à travers les profondes forêts et les pics déchiquetés que n'habitent que les animaux. On dit qu'ouvrir son esprit à *Ghur* et apprendre les secrets de ses magisters revient à ne faire qu'un avec les créatures des bois sombres.

Aperçu

Les magisters du Collège d'Ambre pratiquent la magie des bêtes. En essence, il s'agit d'une forme d'animisme qui puise dans la force, l'esprit et l'habitat des animaux les plus sauvages pour alimenter et façonner ses effets. Certains les appellent les chamans, d'autres les magisters d'Ambre.

La magie d'Ambre

Les magisters de *Ghur* ont adopté le Vent brun et féroce de magie, ce qui leur permet une certaine emprise sur tous les types de bêtes sauvages, avec lesquels ils peuvent également communiquer. Les magisters d'Ambre peuvent aussi faire appel aux attributs des divers esprits de la nature et invoquer la force de l'ours, la vélocité du lièvre, la vue perçante de l'aigle et l'odorat ou l'ouïe fine du loup. On dit aussi qu'ils seraient capables de changer de forme et de se déplacer avec les membres ou les ailes de mammifères ou oiseaux sauvages quand ils le désirent.

La Confrérie d'Ambre recourt au Vent brun pour puiser dans les énergies des esprits farouches de la nature. Sa perception du monde est régie par l'animisme, où tout ce qui vit, chaque plante, chaque animal, chaque insecte, et même la terre, est doté de son propre esprit de vie. Le monde tel que le voient les magisters d'Ambre est d'une grande rudesse, où tous ces esprits vivants doivent se battre pour vivre. C'est un monde où ne survivent que les plus affûtés, où chaque créature est à la fois prédateur et proie.

On dit que les magisters d'Ambre sont capables de fusionner leur esprit avec ceux des animaux et d'éprouver des visions qui leur permettent de mieux se connaître et d'appréhender la terre, les voies des esprits et la manière dont on peut les apaiser et les maîtriser.

Devoirs et engagements

Les magisters d'ambre apprécient peu la compagnie des hommes et mènent une vie d'ermite. Ils vivent loin de toute communauté humaine et ne montrent guère d'intérêt pour les contrats qui les engageraient auprès de commerçants ou de nobles, accords dont le seul concept leur paraît abominable. Mais ils ont tout de même certaines responsabilités, qu'ils prennent très au sérieux.

Les magisters d'Ambre n'attendent aucune contribution financière de l'Empereur et ne sauraient d'ailleurs quoi en faire s'ils en recevaient une. Ils vivent exclusivement de ce que leur offre la nature et servent l'Empire en traquant la souillure du Chaos qui pourrait s'immiscer dans ces endroits sombres et sauvages où les soldats de l'Empire répugnent à se rendre. Ils combattent les hommes-bêtes, détruisent leurs blasphématoires pierres de meute et dissipent la magie noire qu'elles renferment. Il n'est pas rare qu'un noble possédant un domaine de grandes étendues sauvages et indomptées fasse des pieds et des mains pour trouver un magister d'Ambre qui veuille bien s'établir sur ses terres et les protéger de tout tort surnaturel.

Les magisters d'Ambre se considèrent liés par l'honneur aux armées de l'Empire, comme leurs frères des autres Ordres. Ils ne combattront que contre un ennemi chaotique et mystique de l'humanité, dont le rassemblement leur sera le plus souvent annoncé par les oiseaux. Les chamans de l'Ordre d'Ambre n'hésiteront pas à se joindre à l'armée impériale pour affronter un tel adversaire.

La veille de la bataille, les officiers sortiront de leur tente pour se retrouver en face d'un homme vêtu de fourrures et d'une coiffe de ramure ou de cornes de bélier sauvage, accroupi auprès d'un petit feu en train de psalmodier d'une voix douce et de lancer de petits os sur le sol. La coiffe et le bâton seront décorés de plumes, de crânes animaux et d'autres fétiches indiquant aux officiers que ce sorcier n'est autre qu'un magister de la Confrérie d'Ambre.



Certains officiers des armées impériales qui se retrouvent en poste près de forêts profondes et impénétrables, ou au pied de quelque montagne isolée, ont appris à confectionner d'étranges totems et à faire brûler certaines herbes et composants qui signalent aux magisters d'Ambre des parages que leur aide est requise. S'ils repèrent le message, les sorciers répondront à l'appel avec une vitesse toujours surprenante.

Il serait vain de vouloir imposer une tactique aux magisters d'Ambre qui n'en feront qu'à leur tête. Mais on peut leur faire confiance pour mettre toute leur force et leur détermination dans la lutte contre les créatures du Chaos qui corrompent et polluent la terre de leur présence, c'est-à-dire tout ennemi qui nuit par ses maléfices à la patrie du magister ou aux gens qu'il a juré de protéger.

Quand l'Indomptable, qui n'est autre que le patriarche de la Confrérie d'Ambre, est convoqué pour un conclave de patriarches ou quelque autre question centrale, un grand feu est allumé sur la mai d'Altdorf face aux lointaines col d'Ambre. L'Indomptable ne mettra a qu'un jour pour se présenter dans la et se dirigera directement l'Assemblée collégiale.

Les magisters d'Ambre

Les magisters d'Ambre sont facilem identifiables par leur aspect bestial taillent ni leurs cheveux ni leur barbe leurs ongles sont longs et résista ressemblant singulièrement à des gr ou des serres. Ils s'habillent de fourr et de peaux, d'animaux qu'ils chassés et tués eux-mêmes. Il fréquent qu'ils confectionnent bijoux primitifs et autres féti chamaniques à partir des cr des griffes et des plumes d'divers animaux entremêlés morceaux d'ambre bru portent des amule d'herbes dans de pe bourses en cuir et fa quent pour la guerre leurs importants rit des coiffes élaborées partir des crânes et cornes de dangere animaux comme l le loup et les puissa cerfs.

Ils ont l'habitude porter des bâtons ornés plumes, de fragments d'a et d'ossements animaux portent également arc et un carquois leur propre fact

Les magisters supérie de l'Ordre adopt souvent les attributs physiq des esprits animaux avec lesquels cherchent à communiquer. C'est ainsi qu'ils peuvent présenter crocs de loup à la place de dents, de la fourrure au lieu de cheve et de poils, et des serres d'aigle pour saisir leurs proies.

Mentalité

Teclis et Finreir comprirent vite, après les premiers secrets *Ghur* enseignés à leurs disciples humains, que puiser dans le V brun induisait d'étranges effets sur leurs esprits. Ils se montrai de moins en moins intéressés par les affaires de leurs congéné et semblaient davantage en empathie avec les voies et les bes de la nature.

Les magisters d'Ambre ne se sentent chez eux que dans contrées sauvages les plus reculées et évitent tant que possible compagnie des hommes, restant à l'écart des villes et des comm nautés en menant une vie très rudimentaire de chasseurs

...isiteurs hors pair. Ils courent avec les animaux et vivent de ce ...e la nature peut leur offrir. Les seuls humains qu'ils supportent ...e côtoyer ne sont autres que les magisters d'Ambre.

...es magisters druides de l'Ordre de la Vie peuvent parfois faire ...fice de médiateurs entre la Confrérie d'Ambre et les autres ...torités.

Les apprentis

...es magisters d'Ambre n'accepteront de rencontrer et bien sûr ...accueillir comme apprentis, que les individus profondément ...ttirés par la nature sauvage, comme les forestiers, les rôdeurs, les ...appeurs, les nomades, les vagabonds et même certains bandits. ...uand le Vent brun souffle fort, il caresse l'esprit de certaines ...ersonnes, les attirant encore plus irrésistiblement vers ces ...ntrées que la main, voire les yeux, de l'homme n'ont jamais ...fleurées. Les magisters d'Ambre cherchent activement de tels ...dividus pour évaluer s'ils sont dignes d'être guidés vers les secrets de l'animisme et de la magie bestiale de *Ghur*.

...ela signifie qu'il est impossible d'estimer la taille de la Confrérie ...'Ambre. Nul magister brun ne prendra sous son aile plus d'un ...pprenti à la fois. Seuls les candidats qui apparaissent comme ...sychologiquement et magiquement aptes à cette vie seront ...électionnés. Outre les sorts et techniques du chamanisme ...'Ambre, le maître enseignera les secrets de la chasse et de la vie sauvage à chacun de ses disciples. Tout ce qu'il leur apprendra se ...ra par la tradition orale et la démonstration.

...a magie de *Ghur* passe par la convocation et l'emprise d'esprits ...e la nature ainsi que par le modelage de *Ghur* par le biais de ...saumes scandés. Les offrandes de sang ont une grande valeur ...ans la magie brune qu'il s'agisse du fluide vital des animaux ou ...e celui des magisters.

...es apprentis acquérant une confiance croissante dans la manipu...tion du Vent des bêtes et dans la communion avec les esprits ...nimaux et autres curieuses entités, ils se rapprochent de plus en ...lus de leur maître par leur comportement et leur perception du ...monde.

...es maîtres d'Ambre n'attendent aucune compensation finan...ère de la part de leurs apprentis.

Perception du peuple

...es habitants de l'Empire n'ont pratiquement jamais affaire aux ...ères du Collège d'Ambre. Les rares fois où cela se présente, ils ...pensent qu'il s'agit des lycanthropes ou des hommes sauvages ...es légendes. Mais les apprentis et les compagnons sorciers de ...'Ordre ont davantage l'allure de trappeurs et de rôdeurs, n'ayant ...as encore totalement abandonné la culture humaine.

Locaux et terrains du Collège [redacted]

...e tous les Ordres de Magie, celui d'Ambre est le seul qui ne soit ...s représenté à Altdorf. Il n'existe pas de Collège à proprement ...rler. Les seigneurs magisters de l'Ordre se contentent de vivre ...ans des cavernes situées dans les collines d'Ambre ainsi ...ommées pour rappeler leurs occupants. Ces coteaux sont ...rocailleux et boisés, très peu appropriés pour l'agriculture ou le ...ement. Il n'est en outre pas facile de les trouver et les visiteurs ne sont pas les bienvenus. Il paraîtrait qu'il existe également d'autres antres de ce type à travers le Vieux Monde, dans les profondeurs des forêts et sur les cimes des massifs montagneux.

Personnalités

Setanta Lobas, magister patriarche de la Confrérie d'Ambre ou Indomptable

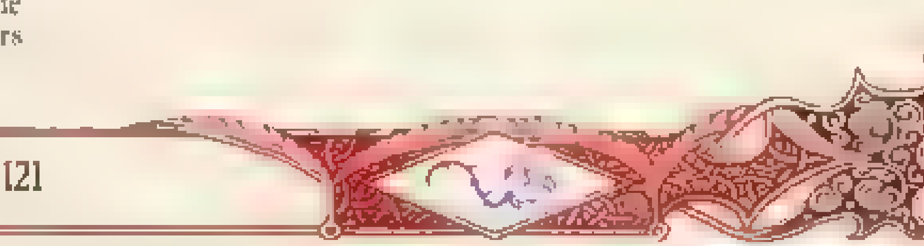
Setanta Lobas est le patriarche de son Ordre chamanique. Il vit dans une grotte des collines d'Ambre avec trois loups et ne se rend à Altdorf que lorsqu'il y est convoqué par ses pairs ou qu'une question importante nécessite sa présence. Il devint l'Indomptable huit ans plus tôt quand le précédent dignitaire fut tué par le chaman de la meute d'hommes-bêtes particulièrement importante et dévastatrice qu'il traquait depuis quelque temps.

Personne ne sait vraiment comment la Confrérie d'Ambre parvient à se rassembler pour élire son nouvel Indomptable, vu que ses magisters sont si dispersés. Les plus anciens et plus puissants d'entre eux traversent l'Empire pour se rendre dans les collines d'Ambre et participer à l'assemblée qui a lieu dans la caverne de l'Adoption. Cette fois-ci, après trois semaines de mélopées et danses rituelles, et de visions mystiques, les seigneurs magisters s'accordèrent pour nommer Setanta à la tête de leur Ordre.

On sait peu de choses du passé de cet homme qui ne semble pas prêt à l'évoquer. Récemment, le patriarche suprême lui a demandé d'aider un prêtre de Sigmar du nom de Richter Kless sur une enquête traitant des moyens et des méthodes des hommes-bêtes. Il ne fait aucun doute que Setanta est issu d'un milieu d'une grande instruction, car malgré une écriture en pattes de mouche, il rendit un long et très clair exposé à Richter, avant de repartir pour les collines d'Ambre.

Setanta n'a plus de cheveux ni de barbe, désormais remplacés par le pelage court et argenté d'un loup gris. Ses yeux se rapprochent également davantage de ceux d'un loup, dans lesquels on peut voir luire un feu intérieur une fois la nuit tombée. Il s'habille essentiellement de peaux de loup, mais pour les rituels cruciaux et la guerre il se coiffe de fines ramures de cerf, ce qui peut le faire passer pour un avatar mortel de Taal lui-même.

Setanta éprouve une grande aversion à l'égard des gens et ne soucie guère des affaires des citadins, bien qu'il soit profondément attaché à l'Empire et ses terres. Homme de parole et de devoir, le magister Lobas respecte autant son serment de fidélité envers l'Empire que tout vœu qu'il a prononcé. Dans la mesure du possible il préfère éviter de recevoir





LES ORDRES ET LA TEMPÊTE DU CHAOS

Il n'y a pas si longtemps, des hordes de barbares des contrées de Norsca et d'au-delà s'unirent sous la bannière d'un seigneur renégat qui se présentait sous le nom d'Archaon, et assaillirent les frontières septentrionales de l'Empire. Les Ordres durent alors se mobiliser et furent mis à l'épreuve comme ils ne l'avaient jamais été de toute leur histoire. À l'arrivée d'Archaon, les innombrables hérétiques, mutants et autres rebuts du Vieux Monde se joignirent aux violents hommes du nord pour dévaster l'Empire, croyant peut-être trouver la rédemption en accompagnant les pas de la personnalité messianique qu'était Archaon. Les Vents de Magie soufflaient comme une tempête venue du nord, plus fort que jamais, aussi loin que pouvait remonter la mémoire. Plus fort encore, insistaient les magisters les plus érudits, qu'à l'époque de Magnus et de la dernière Grande Incursion du Chaos.

Les signes et les présages abondaient. Des grenouilles tombaient du ciel par milliers sur les contrées orientales de l'Empire. Des bourgs entiers étaient décimés par de mystérieuses épidémies, alors qu'en d'autres lieux, on raconte que des colonies de lépreux récupéraient miraculeusement leurs traits d'antan. Les hommes-bêtes quittaient les impénétrables ténèbres de leurs forêts et rôdaient autour des communautés humaines. Divers prêtres et voyants de tout l'Empire furent investis du pouvoir de prophétie et prétendaient être capables d'entendre leur dieu leur parler en rêve, mais aussi à l'état d'éveil. Une rumeur avançait même que l'abbesse du couvent de la miséricorde de Shallya à Averheim se leva un matin avec des yeux dorés et se mit à parler dans une langue inconnue de tous ceux qui l'entendaient.

Alors que de nombreux cultes et temples de l'Empire prêchaient pour garder la population contre la menace, les Collège de Magie se joignirent à la résistance. Il ne s'agissait pas d'une simple incursion de barbares du nord. Les nuages du Chaos s'accumulaient et les dieux sombres avaient une fois de plus tourné leur regard vers la civilisation humaine. Tandis que l'Empereur tenait un grand conseil dans sa capitale d'Altdorf pour discuter de la menace et formuler un plan de défense, Balthasar Gelt, nouveau patriarche suprême des Collèges de Magie, convoqua les responsables de chacun des Ordres.

Il révéla aux patriarches réunis que le fondateur de leurs prestigieux Ordres était à nouveau dans l'Empire et qu'il souhaitait s'adresser à eux, comme c'était son droit et son privilège. Alors que l'archimage Teclis s'avança calmement dans l'Assemblée Collégiale, qui se situe une trentaine de mètres au-dessus des terrains de l'Arène de l'Aethyr, plusieurs patriarches laissèrent échapper une sourde exclamation de stupéfaction et d'incrédulité. Le grand maître du savoir irradiait une aura intense et colorée devant leurs yeux aethyriquement perceptifs, car telle était son immense puissance.

Teclis leur annonça que tout ce qu'ils craignaient était vrai. Les armées des dieux démons se déplaçaient à nouveau vers le sud, le Vent de Magie en poupe. Il leur assura qu'il était temps pour tous les magisters des Ordres de Magie, comme leurs ancêtres l'avaient fait autrefois, de se mobiliser pour se dresser contre la plus grande de toutes les menaces. Ceux qui étaient déjà détachés auprès des armées impériales avaient leurs directives. Teclis exhorta ceux qui ne l'étaient pas à agir également, sans quoi ils perdraient tout. Puis il prit congé. Après un moment de silence abasourdi, Balthasar Gelt s'avança à nouveau. Il en appela aux serments prononcés par les patriarches réunis, à leur devoir envers l'Empereur et l'obéissance qu'ils devaient à leur patriarche suprême et leur ordonna de retourner auprès de leurs frères et de les mobiliser pour cette guerre. Non pas quelques-uns, non pas beaucoup, mais tous les magisters qui pouvaient être envoyés, y compris les patriarches eux-mêmes.

Et ce fut ainsi que les Collèges de Magie partirent à la guerre. Non comme une armée avec ses grandes phalanges de fantassins, mais discrètement, par groupes de deux ou trois, détachés pour aller servir où il leur semblait pouvoir être les plus utiles. Sur le front nord, les pyromanciens de l'Ordre Flamboyant s'opposèrent au siège de Middenheim, invoquant les flammes surnaturelles pour repousser et détruire les vils et monstrueux champions des puissances du Chaos. Au cœur des forêts de l'Empire, les chamans de la Confrérie d'Ambre érigèrent la nature contre les hordes guerrières d'infâmes hommes-bêtes, les traquant d'un bois à l'autre, pour les décimer à la moindre occasion. Au clair de lune des ruelles de villes et cités aussi distantes que Marienburg et Salzenmund, les umbramanciens jouaient à une version meurtrière du chat et de la souris avec les mages des sectes secrètes du Chaos et leurs apprentis dégénérés.

Les astromanciens de l'Ordre Céleste se dressèrent contre les sorciers déchus de Tzeentch, en scrutant l'avenir pour mieux défaire et contrer les projets machiavéliques des agents du Seigneur du Changement, tout en provoquant des pluies torrentielles et des vents mordants qui tombaient sur les armées des hommes du nord, afin de ralentir leur progression. Les magisters alchimistes de l'Ordre Doré décidèrent de mettre leurs enchantements à l'œuvre pour renforcer l'efficacité des armes et armures des soldats de l'Empire, sans oublier d'affaiblir celles de l'ennemi.

Les magisters druides de l'Ordre de Jade luttèrent contre les pandémies et les épiphyties que les sorciers de Nurgle, Maître de la peste, avaient lancées contre les champs et le peuple de l'Empire, et purifièrent les puits et fontaines à chaque fois qu'ils le purent, tout en favorisant les moissons abondantes pour nourrir les troupes impériales. Les magisters lumineux sillonnèrent la partie septentrionale de l'Empire pour bannir les esprits malveillants de l'Aethyr, soigner les souffrants, et chasser la terreur, les cauchemars et les ténèbres qui tentaient de corrompre le cœur et l'esprit des hommes et des femmes.

Quant à l'Ordre de *Shyish*, ses magisters s'enfoncèrent dans les armées du Grand Abîme et où ils allaient la mort les accompagnait.

Il est impossible de dire combien de magisters participèrent à cette grande campagne. Les Ordres ne révèlent l'effectif de leurs frères qu'au patriarche suprême et à l'Empereur et il est peu probable que même ce dernier ait des chiffres fiables. Mais une chose est sûre : il y eut plus de magisters impériaux qui participèrent à cette guerre, que l'on appelle déjà Tempête du Chaos, que jamais dans l'histoire des Ordres, et il est tout aussi malaisé de donner une estimation du nombre de sorciers qui y perdirent la vie. Nous pouvons aussi affirmer sans risque que nombre d'entre eux croisèrent leur destin dans la lutte contre les serviteurs du Grand Abîme. Et cependant, quelles que fussent les pertes, il semble fort que ce pic d'activité magique à travers le Vieux Monde ait réveillé la sensibilité aethyrique dans la population, dans une proportion qui n'avait rien d'habituelle.

Les gens de l'Empire ont désormais de bonnes raisons de craindre et d'abhorrer la magie et son exercice, mais les récits du talent et de l'héroïsme des magisters impériaux se répandent déjà comme une traînée de poudre à travers le pays. Quel que soit le sens du vent pour les sorciers des Collèges de l'Empire, l'avenir immédiat promet de nombreux défis et perspectives pour les Ordres de Magie, comme pour les Templiers de Sigmar.





~ CHAPITRE V ~
SORCIÈRES ET RÉPURGATEURS

Mis à part les prestigieux Collèges impériaux il existe de nombreux moyens de toucher à la magie dont certains remontent aux peuples primitifs qui découvrirent ce qu'on appelle aujourd'hui le Vieux Monde. Ce chapitre se penche sur ces traditions millénaires et sur ceux qui voudraient les faire disparaître à tout jamais.

LES SORCIERS DE VILLAGE

La magie de village est un terme fourre-tout que les magisters collégiaux emploient péjorativement pour désigner les formes de magie principalement autodidactes que prati-ent les personnes non habilitées par l'Empire. Il va sans dire e ces sorciers de village ne se présentent généralement pas mme tels, préférant des titres plus passe-partout ou pompeux mme guérisseur, grand sage, élémentaliste, etc. Sorcier de age n'est donc qu'une formule condescendante et délibé-ent vexante que les magisters réservent à tous ceux qui osent npuler les Vents de Magie au sein de l'Empire sans avoir reçu e formation reconnue ou une instruction digne de ce nom.

ez les gens fortunés, il arrive parfois que ceux qui prennent qu'ils sont dotés d'une certaine sensibilité ou titude magique fassent le choix stupide de ne pas se signaler s autorités collégiales. Au lieu de cela, ils profitent de leur esse et de leur influence pour mettre la main sur des rages occultes leur permettant d'apprendre seuls les mbreuses techniques de manipulation des Vents de Magie. Les agisters impériaux les appellent parfois «occultistes». Ces vidus finissent immanquablement dans les filets des ténèbres artir de quoi les Collèges les considèrent comme des thauma-ges. Grâce à leurs finances et à l'étude illicite de grimoires rdits obtenus par le plus noir des marchés, ils parviennent à er leurs compétences et à progresser sur la voie de la naissance, bien plus vite que les frustes sorciers de village.

ites ces personnes se retrouvent sur la voie de la magie de age soit parce qu'elles sont nées avec une étrange affinité naturelle avec les Vents de Magie, soit parce qu'elles l'ont acquise avec le temps. Bien que cette conscience de l'Aethyr puisse s'avérer bien plus forte que celle des gens ordinaires, elle reste bien faible comparée à ce dont font preuve les magisters des Ordres impériaux.

Mais il ne suffit pas de ressentir intensément la magie pour être sorcier de village. Cela passe plutôt par la volonté de puiser dans ce talent pour explorer les questions occultes et apprendre à influer sur le monde magique par tâtonnement. Parfois, si la personne est extrêmement chanceuse ou douée, elle pourra répéter des expériences qui datent de centaines ou de milliers d'années et font aujourd'hui partie de la formation des apprentis des Collèges de Magie impériaux. Mais, plus souvent, ces individus sont poussés vers la folie par leur acoquinement avec la magie, ou simplement anéantis, voire, dans le pire des cas, progressivement attirés au service des Dieux Sombres.

Une tradition rurale



Comme leur nom l'indique, les sorciers de village sont issus des campagnes, où il n'y a guère la possibilité de recevoir l'instruction d'un magister reconnu, où les paysans désespérés qui n'ont pas accès aux remèdes et aux ressources des citadins se tournent souvent vers ces individus pour quelque mixture magique, quelques herbes étranges ou autre charlatanerie. Il convient de noter que les paysans ont souvent un titre plus

approprié pour ces sorciers de village allant d'envoûteur (en particulier s'ils craignent leurs pouvoirs), à sage, en passant par rusé ou, plus souvent, malin.

Un pauvre paysan illettré qui décide d'improviser ses propres méthodes de contrôle de la magie qu'il sent et voit autour de lui s'engage sur une voie des plus hasardeuses. Même s'il se montre très intéressant pour sa communauté, notamment parce qu'il peut soigner les maux et favoriser les moissons, il restera toujours exposé aux accusations de liaison avec les « démons et les fées » que lui vaudront les effets secondaires de la magie qu'il contrôle mal et la méfiance naturelle de la plupart des citoyens de l'Empire envers l'occulte, qu'il soit servi par de mauvaises intentions ou non. Les excentriques et tous ceux que l'on considère comme différents sont souvent craints, en particulier dans les campagnes les plus attardées. Toute personne qui vit seule et passe ses nuits à cueillir des herbes ou ses journées à marmonner sans s'adresser à quelqu'un en particulier, a toutes les chances d'éveiller les soupçons. C'est ainsi que les sorciers de village attirent les répurgateurs comme des mouches.

Quand les autorités civiles ou religieuses découvrent leur présence, les sorciers de village ne doivent pas s'attendre à aucune clémence ni pardon, car ces institutions traquent sans relâche ceux qui osent toucher à la magie sans l'autorisation expresse ou la formation des Collèges. Ces mages clandestins constituent donc des proies faciles pour les chasseurs de sorcières. Certains sorciers de village ont par le passé accédé au rang de chef de communautés particulièrement reculées, mais leur office s'est généralement terminé dans les flammes. Tous ces sorciers de village seraient bien inspirés de ne pas étaler leurs pouvoirs s'ils ne peuvent vraiment pas bénéficier du soutien des Collèges impériaux.

La légitimité

Devenir magister reconnu est possible pour les sorciers de village mais cela reste extrêmement ardu. Leur illettrisme et leur manque de rudiments les obligent à ravaler leur fierté et à accepter de servir un magister comme apprentis. Même s'ils ont la possibilité de trouver un magister prêt à les prendre sous son aile, l'idée risque de ne pas plaire à bien d'entre eux, qui sont souvent très indépendants. Il y a aussi le risque de révéler ses aptitudes magiques à la mauvaise personne et d'être dénoncé comme envoûteur ou serviteur du Chaos et donc de finir sur le bûcher.

C'est ainsi que la majorité des sorciers de village n'acquièrent jamais qu'une poignée de sorts de magie commune. Leur manque de formation réelle les prive des enchantements plus complexes, même s'ils passent leurs soirées à mélanger des ingrédients dans un chaudron en grommelant des incantations censées donner lieu à quelque sort nouveau.

La magie commune est la matière première des sorciers de village. Bon nombre des sorts qui entrent désormais dans la formation de base des Collèges de Magie sont nés des mutations de la magie vulgaire. Ils furent tout d'abord enseignés par les quelques sorciers de village qui avaient eu la chance d'être admis dans l'un des Collèges impériaux et qui avaient emporté leur savoir occulte de bas étage dans un environnement où il allait être débarrassé de toute approximation dangereuse puis perfectionné dans sa simplicité.

Certains sorciers de village tentent d'étendre leurs connaissances magiques au-delà des incantations les plus simples, mais leur incompréhension quasi totale des rouages de la magie, avec ses Vents et ses couleurs, et leur inaptitude à percevoir et à éviter ce qui pourrait porter la marque du Chaos, constituent à la fois un obstacle infranchissable et un danger considérable. Cela toutefois également être un avantage pour les plus avides puissance d'entre eux.

Les fruits de la persévérance

Quand un sorcier de village progresse sur la voie de la magie q ne se transforme pas en dément dégoulinant de bave et qu connaît pas une fin prématurée, il peut se forger un arsena sorts bien plus varié que celui des apprentis et compag sorciers des Collèges impériaux. C'est à la fois leur récomp et leur malédiction, et ce qui les pousse à devenir envoûteurs survivent suffisamment longtemps. Ils peuvent lance modestes sorts recourant principalement à *Ghyran*, le Vent ve pour faire pousser les cultures hors saison. Certains s également capables de produire des flammes d'un rega appuyé, par le biais d'un sort lié à *Aqshy*, le Vent rouge. Mais faut souvent plus de temps pour créer ou apprendre ces sorts l'opération n'est pas sans danger. Ces sorciers, qui s'adonn leurs propres recherches, découvrent parfois un sort puissant que ce qu'ils espéraient et n'en maîtrisent pas suf samment bien les principes pour en tirer une version q pourraient contrôler. Cela peut s'avérer extrêmement danger et l'on entend souvent parler de sorciers de village s'embrasent dans une colonne de flammes multicolores en tentant d'employer un sort plus puissant et incontrôlable qu prévu contre de prétendus ennemis.

Sorciers de village et herboristerie

Outre leurs bribes de conscience occulte, les sorciers de vil ont souvent une connaissance rudimentaire dans un domai plus pratique : l'herboristerie, remèdes et autres formes de médecine rurale. Ce sont généralement ces compétences, plu que leur magie qui leur permettent de survivre jour après jour de gagner modestement leur vie avec ce que les membres de communauté veulent bien leur donner. Ils soignent les bless et les maladies, vendent cataplasmes et charmes divers (à l'eff cacité douteuse), ou se contentent de prodiguer conseils e prédictions. Leurs remèdes sont très demandés par les maîtress de maison, ainsi que par les fermiers dont les bêtes sont mala ce qui déplaît grandement aux autorités religieuses. Il est ra qu'un même sorcier de village fasse de vieux os dans une rég acquise à la foi de Sigmar.



LES ENVOÛTEURS

N'ayant aucun entendement réel des forces occultes qu'ils manipulent, les sorciers de village peuvent facilement être corrompus par ces énergies. Même les meilleurs d'entre eux ont tendance à employer des combinaisons de Vents instables et dangereuses et recourent souvent à *Dhar* (la magie noire) sans forcément le réaliser. C'est ainsi qu'ils risquent fort de créer inconsciemment des sorts qui se rapprochent de la nécromancie ou de la démonologie, de proférer des malédictions et de modeler des figurines de cire de leurs ennemis dans lesquelles ils plantent des aiguilles pour blesser ou affaiblir la victime représentée. Ce type de sorcier de village finit immanquablement par montrer les signes psychologiques et physiques de l'influence de la magie noire.

Ces effets indésirables peuvent se manifester de diverses manières, les plus évidentes étant la folie, la mutation, la convocation involontaire de redoutables entités démoniaques, la paranoïa envahissante et la soif de pouvoir et de savoir. Non seulement ces sorciers sont des cibles de prédilection pour les répurgateurs ou autre autorité qui pourraient surprendre un villageois en train de parler des étranges pouvoirs du malin local, mais ils mettent également leur âme en danger.

Les sorciers de village qui s'asservissent à la pratique d'un art autodidacte aussi capricieux, qui réalisent de périlleux mélanges d'énergies magiques et parviennent à se lier ou à pactiser avec diverses entités aethyriques mineures montent d'un cran selon la perception des autorités collégiales. Mais cet honneur n'a rien d'enviable. Si les répurgateurs traitent indifféremment d'envoûteurs et de thaumaturges les sorciers non reconnus de l'Empire, on sait que les magisters des Ordres Lumineux, Flamboyant, Doré

Céleste, Gris et d'Améthyste, pour ne citer qu'eux, ont une définition très précise de ces termes. Ainsi pour les Collèges de Magie, les sorciers de village qui ne se font pas attraper et brûler, qui ne sombrent pas dans la démence et qui ne se tuent pas lors d'une incantation mal maîtrisée sont tous des envoûteurs en puissance. D'ailleurs, les Collèges semblent penser que les sorciers de village qui ne sont pas arrêtés et évitent le bûcher finissent immanquablement par s'intéresser à des formes plus inquiétantes de sorcellerie.

Une fois le pas franchi, non seulement ces envoûteurs se montrent de plus en plus puissants, mais ils sont également plus dangereux. Ils éprouvent un désir grandissant de faire intentionnellement du tort. Les magisters collégiaux ne considèrent plus ces individus comme de doux explorateurs des Vents, mais bien comme des lanceurs de sorts aux compétences et à l'attitude excessivement primitives, certes, mais surtout redoutables. C'est le danger qui guette systématiquement tous ceux qui pratiquent une forme de magie occulte dans l'Empire sans chercher l'assistance des Collèges. Plus longtemps un sorcier de village reste sans formation et expérimente la magie tout en esquivant la traque des répurgateurs, plus il a de chances de succomber à la magie noire sans même s'en rendre compte.

Les envoûteurs connaissent une pléthore de sorts qu'ils ont eux-mêmes conçus ou que leur ont appris d'autres sorciers renégats. Ils disposent généralement d'un répertoire plus étoffé que les sorciers de village plus modestes et que les apprentis sorciers des Collèges impériaux.

Les envoûteurs et les Collèges de Magie

Quand un envoûteur approche de lui-même les Collèges de Magie sans attendre la venue des chasseurs de sorcières, il lui reste une chance de pouvoir être admis comme apprenti. Mais les Collèges impériaux entretiennent une zone de flou quant à leur position sur les envoûteurs. Les autorités civiles et la plupart des responsables religieux ne manqueront pas de n'y voir que des êtres corrompus qui méritent le bûcher. Les répurgateurs ne sont eux-mêmes pas tenus légalement de livrer une personne soupçonnée de recourir à la magie aux Collèges, dès lors que celle-ci est âgée de plus de vingt ans. La réaction des ordres vis-à-vis des envoûteurs dépend de la manière dont ils se présentent au Collège, de leur abnégation, mais aussi des mérites et du niveau de corruption de chacun de ces individus, sans oublier que le magister qui va traiter un cas n'aura pas les mêmes attentes que son collègue qui va se charger d'un autre.

Mais même chez ces envoûteurs qui ne sont pas totalement consumés par la magie noire, il est rare qu'on accepte librement de se conformer au système collégial ou même qu'on en ait la possibilité, et plus fréquent que l'on choisisse de rester franc-tireur. De tels envoûteurs tendent davantage du côté de l'amoralité que de celui de l'immoralité, mais le Grand Abîme est subtil et persuasif. La grande majorité de ceux qui débutent leur carrière en prodiguant leurs conseils précieux et leurs soins au village local assurent finalement leur survie en invoquant des malédictions et en accablant de rouille les champs des communautés rivales.

La Sylvanie, une contrée morne et abandonnée sise à la lisière de l'Empire, présente la plus importante concentration d'envoûteurs que l'on puisse trouver. Nombreux sont ceux qui s'y réfugient pour éviter les autorités religieuses et laïques. Mais s'établir sur cette terre ne fait que précipiter la damnation des envoûteurs, car le sol y est imprégné de grandes quantités de poussière malepierre datant d'une époque reculée. Pour ne rien arranger, on dit que la Sylvanie accuse l'une des concentrations les plus importantes de lignes telluriques et de cromlechs corrompus de l'Empire. La magie noire s'étend sur ce triste paysage comme un épais linceul huileux et sature toute chose de ses énergies impi

Les apprentis des envoûteurs

En raison de leur mode de vie périlleux, la plupart des envoûteurs vivent seuls. Leur isolement et les forces sinistres avec lesquelles ils œuvrent les poussent au fil des saisons vers la bizarrerie. Ils sont souvent très solitaires, malgré leurs familiers et les nombreuses voix qu'ils entendent dans leur tête. Certains prennent la décision qui peut paraître insensée de former un apprenti.

Il existe deux types d'apprentis. Un bon nombre sont des personnes qui désirent ardemment connaître la magie et les enchantements, généralement parce qu'elles ont quelque ap… mais n'ont pas la possibilité de recevoir une formation conventionnelle. Le reste est constitué de laissés-pour-compte dont personne ne veut comme apprentis, qui se tournent vers le … ou la grande sage du coin dans une dernière tentative visant à être acceptés.

Ces apprentis sont souvent aussi excentriques que les envoûteurs eux-mêmes. Ils passent beaucoup de temps à cueillir des herbes à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, à exécuter diverses courses, à nettoyer et à effectuer diverses autres tâches don… typées, sans la moindre compensation financière. Si l'envoûteur … près d'une communauté rurale, son apprenti a toutes les chances d'être brutalisé et regardé d'un sale œil par les jeunes du cru.

Les envoûteurs acceptent généralement des apprentis ây… entre quinze et dix-sept ans, c'est-à-dire assez jeunes pour vou… apprendre, mais assez grands pour ne plus nécessiter une surveillance de tous les instants. La plupart des apprentis passent … années à exécuter des besognes de bas étage pour leur maître, acquérant lentement les sorts les plus rudimentaires (ce qui … rapproche des apprentis des magisters collégiaux). Mais même lorsque ces apprentis sont en mesure de devenir eux-mêmes envoûteurs, ils restent souvent auprès de leur mentor jusqu'à sa

NOUVEAU TALENT: VIL ENSORCELLEMENT

Description : vous avez survécu aux périls de la magie vulgaire et acquis des techniques occultes poussées. Vos sorts ne se limitent plus à la Magie commune, mais comme il vous faut les découvrir par vous-même, votre progression reste plus lente que celle d'un magister. Le Vil ensorcellement vous permet d'apprendre n'importe quel sort des domaines de Savoir occulte dont la diffic… n'excède pas 15, mais il vous faut pour les acquérir dépenser 200 px pour chacun. Vous pouvez lancer ces sorts, même si vous ne disposez pas de la compétence Langage mystique, mais il vous faut alors jouer 1d10 supplémentaire lors de l'incantation. Ce dé ne s'ajoute pas au jet d'incantation, mais intervient dans le cadre de la Malédiction de Tzeentch. Une fois que vous avez acquis un Langage mystique et une Science de la magie, ce dé supplémentaire ne vous est plus imposé.

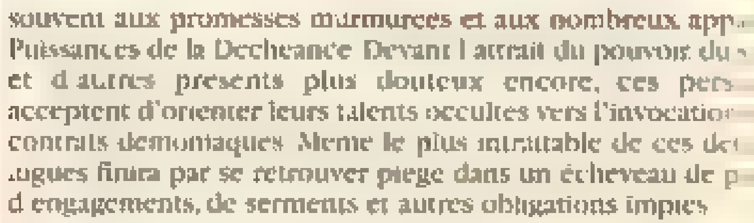
ort. Il s'agit bien entendu d'une situation précaire car le maître se fait fort de provoquer la déroute de ce singulier couple. Sans ompter que les envoûteurs de longue date sont connus pour s'enfoncer allègrement dans la folie et pour leurs sautes d'humeur spectaculaires. De nombreux récits racontent comment de vieux envoûteurs en arrivent à tuer et à dévorer leur propre disciple.

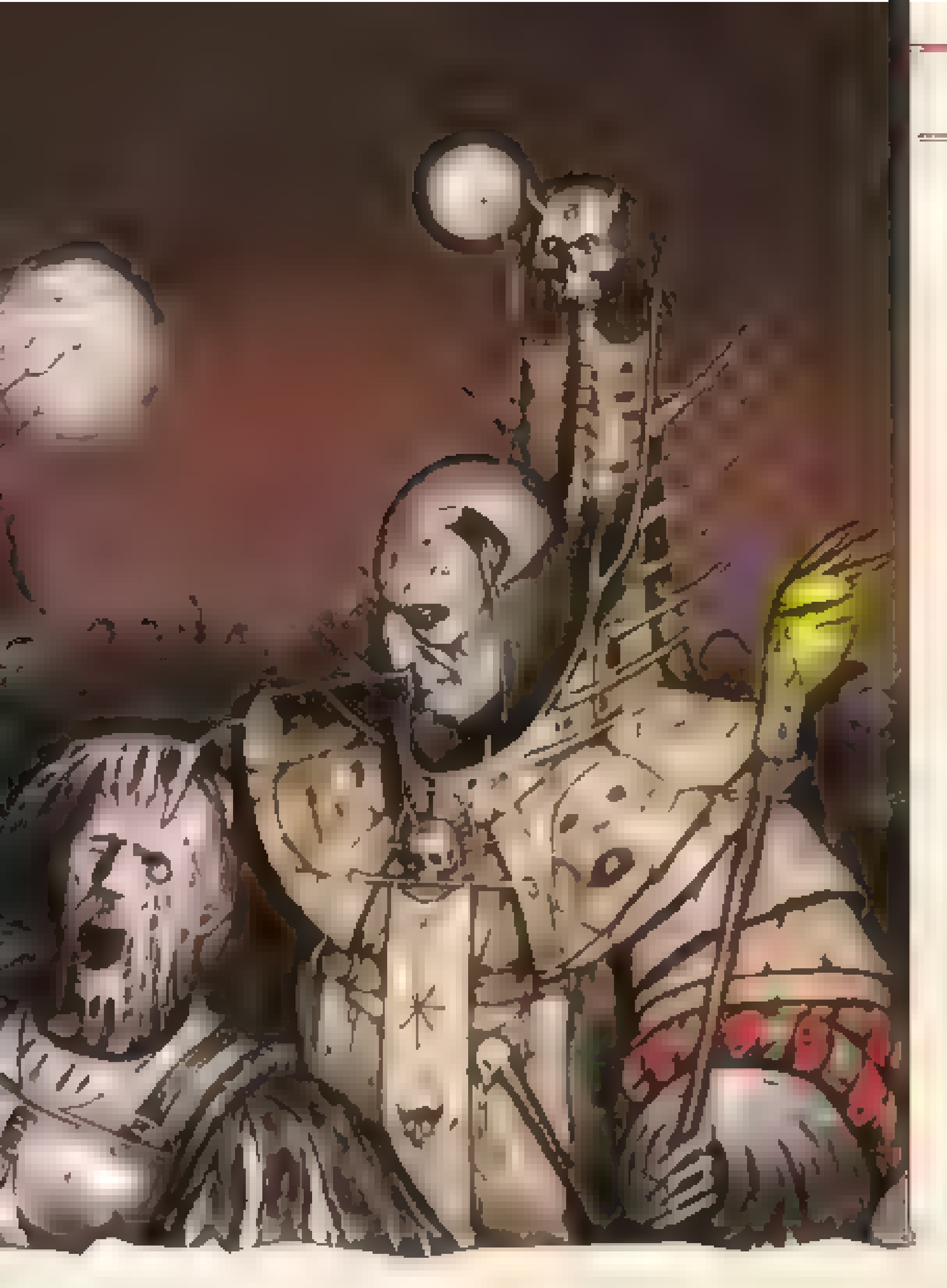
peut également s'avérer très difficile d'exercer ou même de re en paix dans le même secteur que son mentor. Dans ce cas, l'apprenti devra attendre que l'envoûteur meure (ce qui a toutes les chances de se présenter assez vite) ou le quitter pour trouver un village prêt à accueillir un malin. Mais la plupart des villageois de l'Empire se méfient des étrangers, en particulier lorsqu'ils se targuent de posséder des talents occultes, et les envoûteurs ont toutes les chances d'être chassés de village en village, de bourg en bourg, ce qui ne pourra que nourrir leur amertume à l'égard de ceux qui, par leurs craintes et leur ignorance, les font souffrir et provoquent leur misère.

LES THAUMATURGES

Malgré la précarité extrême de leur condition, certains envoûteurs survivent sans devoir se soumettre au jugement des Collèges impériaux et accumulent même une certaine expérience et un pouvoir grandissant. La magie ...re est d'un usage hautement périlleux, plus encore que puiser ...ns l'une des couleurs réfractées de magie. Il n'est pas grand-...ose que puisse faire un humain pour se protéger contre les ...fets corrupteurs et physiquement nuisibles de cette pratique ...culte. Néanmoins, certains envoûteurs acquièrent une conscience supérieure de la nature de la magie noire qu'ils emploient, et par leur force de volonté et un ego qui frise la mégalomanie, ils parviennent même à trouver le moyen de la contrôler avec une certaine fiabilité, comme si la lutte acharnée contre ces énergies avait en quelque sorte tourné à leur avantage.

Les thaumaturges ne sont finalement que des envoûteurs puissants qui maîtrisent leur art, dont la nature sinistre, qu'ils connaissent parfaitement, ne leur pose aucun problème, bien au





contraire. A l'inverse de tous les sorciers de village et même de la plupart des envoûteurs, ces individus ne sont plus d'innocents bricoleurs de l'occulte qui ne comprennent pas vraiment ce qu'ils font. Ils en sont tout à fait conscients et jouissent pleinement de l'incroyable puissance brute qu'ils peuvent déployer d'un geste de la main. Que ce soit par le tâtonnement, grâce à une aide surnaturelle, en bénéficiant des conseils et de l'expérience d'un autre thaumaturge (fait extrêmement rare), dans le cadre d'une organisation illégale ou par le biais de grimoires interdits qu'ils ont trouvés ou volés, les thaumaturges n'ont qu'un but : connaître et tirer les ficelles de la magie noire pour maîtriser les sorts dévastateurs et impitoyables qui leur permettront d'arriver à leurs fins.

Dans la mesure où ils puisent si souvent dans le sombre art, les thaumaturges présentent une réelle menace, aussi bien pour leurs contemporains que pour eux-mêmes. Leur ego est hypertrophié, leur volonté de fer, et leur robustesse physique impressionnante. Ayant sciemment cherché et étreint la magie noire, ils finissent souvent paranoïaques et mégalomanes.

Les thaumaturges sont presque tous différents dans leurs aptitudes. Étant généralement autodidactes, ils développent des talents et des sorts qui varient d'un individu à l'autre. Néanmoins, tous les thaumaturges rentrent dans l'une des deux catégories suivantes : les démonologues et les nécromanciens.

Les démonologues

Bien qu'il soit tout à fait possible d'embrasser la carrière de Thaumaturge et de recourir à la magie du Chaos sans la moindre conviction religieuse, ces lanceurs de sorts déviants succombent souvent aux promesses murmurées et aux nombreux app[…] Puissances de la Déchéance. Devant l'attrait du pouvoir, du […] et d'autres présents plus douteux encore, ces pers[…] acceptent d'orienter leurs talents occultes vers l'invocatio[…] contrats démoniaques. Même le plus intraitable de ces dé[…]logues finira par se retrouver piégé dans un écheveau de p[…] d'engagements, de serments et autres obligations impies.

Mais les thaumaturges ne sont pas de véritables sorcier[…] Chaos. Ils ne sont les élus d'aucun dieu sombre et n'a[…] nulle marque du Chaos. Dans l'esprit souvent dérang[…] authentiques champions occultes du Chaos, les démono[…] ne sont que des faiblards pleurnicheurs qui se montent la […] pactisant avec les entités démoniaques de bas étage. Mais p[…] commun des mortels, la démonologie figure parmi les plus […] des arts. Les serviteurs des Puissances de la Corruption[…] modestes soient-ils, restent une terrible menace pour le p[…] de l'Empire.

Les nécromanciens

Tandis que les démonologues traquent le pouvoir et la rép[…] leurs interrogations en scrutant le royaume du Chaos dans le[…] ils se vautrent, il en est d'autres dont l'objectif est d'ordr[…] pratique : connaître l'éternité. Chez les humains, ces qu[…] individus voient en Dhar la clef de leur immortalité en c[…] monde.

Ces lanceurs de sorts cherchent volontairement des puit[…] magie noire stagnante dans leur quête pour tromper la m[…] se soustraient aux caprices et à l'emprise des dieux e[…] démons. Généralement appelés nécromanciens, ces th[…]turges s'efforcent de lier leur corps et leur âme au pla[…] mortels. Ils nourrissent leur chair blafarde des énergies d[…] espérant ainsi échapper à l'inévitable cours du temps et tra[…] l'éternel dans leur carcasse desséchée et leur prison spiritu[…]

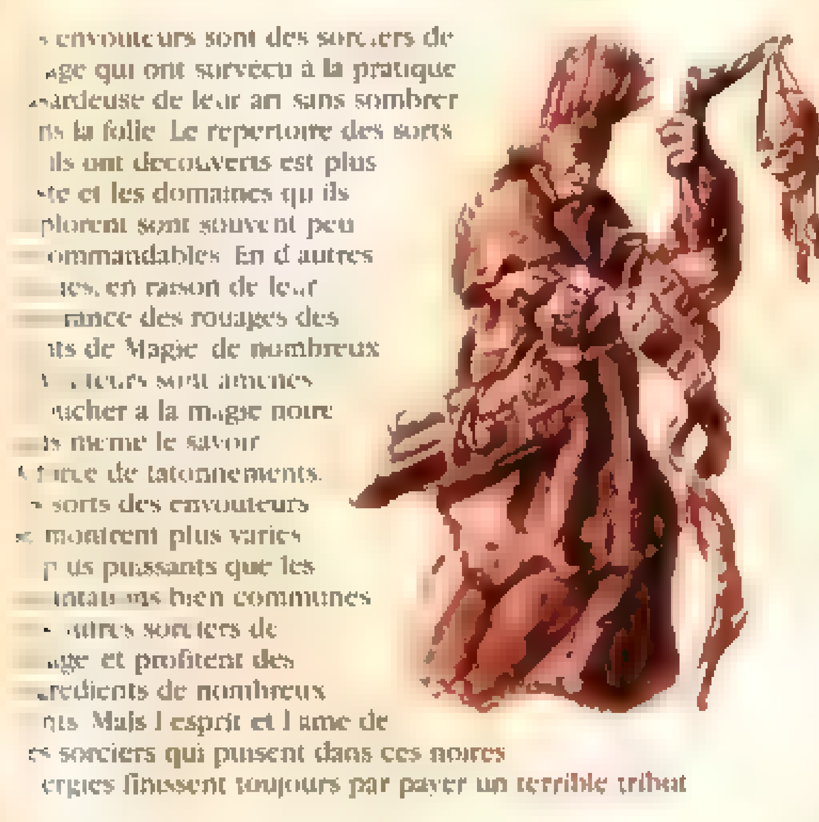
Mais la magie noire est une énergie bien trop dangereus[…] destructrice pour quiconque, si ce n'est les humains d[…] détermination et la force d'esprit tendent déjà vers la folie[…] doivent régulièrement embrasser ces infâmes flux sans l'as[…]tance ni les conseils des démons. Ces nécromanciens sont ob[…] d'exercer et de perfectionner sans cesse leur art. Les hord[…] zombies, de revenants et autres morts-vivants ne sont qu[…] malheureux effets secondaires de ces recherchent tend[…] contrôler la vie et la mort. La nécromancie use et abuse in[…]blement de *Shyish*, l'élégant Vent pourpre, qu'elle br[…] allègrement pour en tirer une soupe saumâtre extraite de l'A[…] ou directement des vasques « naturelles » de magie noire.

Les magisters qui étudient l'art de la nécromancie de ma[…] plus académique n'ont que du mépris pour ces thaumaturge[…] souffrent d'être souvent relégués dans la même catégorie que[…] parvenus. Les chasseurs de sorcières ne font bien entendu p[…] distinction et se font une joie d'appliquer leurs torches sur[…] ce qu'ils considèrent comme des nécromanciens, quel que s[…] leur curriculum.

NOUVELLES CARRIÈRES AVANCÉES

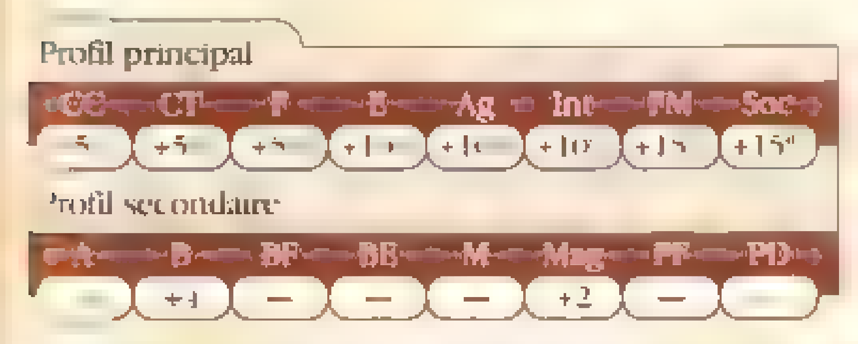
Le guide des *Royaumes de Sorcellerie* propose deux nouvelles carrières avancées qui exploitent la magie vulgaire : l'Envoûteur et le Thaumaturge.

Envoûteur



Les envoûteurs sont des sorciers de village qui ont survécu à la pratique hasardeuse de leur art sans sombrer dans la folie. Le répertoire des sorts qu'ils ont découverts est plus vaste et les domaines qu'ils explorent sont souvent peu recommandables. En d'autres termes, en raison de leur ignorance des rouages des Vents de Magie, de nombreux envoûteurs sont amenés à toucher à la magie noire sans même le savoir, à force de tâtonnements. Les sorts des envoûteurs se montrent plus variés et plus puissants que les incantations bien communes des autres sorciers de village, et profitent des ingrédients de nombreux rituels. Mais l'esprit et l'âme de ces sorciers qui puisent dans ces noires énergies finissent toujours par payer un terrible tribut.

Note : si vous avez été formé au sein d'un Collège de Magie (*i.e.* si vous avez déjà entrepris la carrière d'Apprenti sorcier), vous ne pouvez vous tourner vers cette carrière.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	+5	+5	+10	+10	+10	+15	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances générales (deux au choix), Équitation *ou* Natation, Focalisation, Fouille, Intimidation *ou* Soins des animaux, Marchandage, Métier (apothicaire ou herboriste), Perception, Sens de la magie, Soins

Talents : Magie noire *ou* Projectile puissant, Vil ensorcellement

Dotations : cataplasme médicinal, outils d'artisan (apothicaire *ou* herboriste), potion de soins

Accès : Sorcier de village

Débouchés : Apprenti sorcier, Charlatan, Hors-la-loi, Thaumaturge, Vagabond

Thaumaturge



Les envoûteurs qui recourent à la magie noire et étreignent ses énergies peuvent devenir thaumaturges s'ils survivent assez longuement à cette dangereuse pratique pour acquérir le savoir requis. Peut-être ne le réalisent-ils pas dans un premier temps, mais cette voie est périlleuse et mène presque toujours vers la corruption. Ils font presque peur aux répurgateurs et sont un danger pour tous, y compris pour eux-mêmes. Les thaumaturges sont généralement démonologues ou nécromanciens. Mais comme ils sont autodidactes et que leur magie découle essentiellement de leurs expériences privées, leur perception de l'occulte et du monde est très personnelle. C'est parce qu'ils sont tous uniques que les chasseurs de sorcières ont tant de mal à les éradiquer.

Note : vous ne pouvez entreprendre cette carrière sans avoir au préalable appris au moins deux sorts par le biais de votre talent Vil ensorcellement.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+10	+10	+10	+15	+15%	+20	+25

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+1	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (démonologie *ou* nécromancie), Connaissances générales (trois au choix), Déguisement, Dissimulation, Équitation *ou* Natation, Focalisation, Fouille, Hypnotisme *ou* Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire *ou* herboriste), Perception, Sens de la magie, Soins

Talents : Dur à cuire *ou* Résistance accrue, Magie noire, Sombre savoir (un au choix)

Dotations : porte-bonheur

Accès : Envoûteur

Débouchés : Apprenti sorcier, Charlatan, Hors-la-loi, Scribe, Vagabond

LES CHASSEURS DE SORCIÈRES

La pratique de la sorcellerie qui n'est pas reconnue par les Collèges de Magie est considérée comme une abomination dans tout l'Empire. La mort par les flammes est le châtiment prescrit pour les auteurs de ce crime, et les répurgateurs sont loin d'être timorés lorsqu'il s'agit de l'administrer. Depuis la récente guerre contre le Chaos du nord, les bûcherons et les chasseurs de sorcières ont du pain sur la planche, car on note une recrudescence de personnes se tournant vers les sombres arts. Le peuple s'accorde sur la nécessité des répurgateurs et de leur travail pour assurer la sécurité du Vieux Monde, mais bien rares sont les personnes qui n'éprouvent pas une once de peur quand elles aperçoivent cette silhouette caractéristique, avec sa tunique boutonnée, sa longue cape noire et son chapeau à larges bords.

Les chasseurs de sorcières vont d'individus d'une froide impassibilité qui ne font que leur travail, à ceux dont le zèle pour traquer les serviteurs du Chaos ne connaît aucune limite, et qui seraient prêts à faire brûler un village entier plutôt que de prendre le risque de laisser s'échapper un cultiste. Quand un répurgateur prend de l'âge, que ses cheveux grisonnent et que le nombre d'horreurs qu'il a connues ne fait que croître, son point de vue s'avère souvent plus extrémiste, au point de rappeler le stéréotype du Templier de Sigmar tel qu'il existait trois cents ans plus tôt, celui qui estimait que tout le monde était coupable et que la seule question était de savoir à quel degré. Quelques érudits se demandent d'ailleurs si les chasseurs de sorcières qui suivaient ce cheminement ne s'étaient pas simplement retrouvés ligués avec le Chaos malgré eux, mais ils préfèrent ne pas s'interroger trop fort.

Les répurgateurs n'ont pas pour mission de trouver les traîtres, conspirateurs ou les révolutionnaires, et ne s'intéressent d'a[illegible] aucunement à ces individus, à moins qu'ils soient liés au Cha[illegible] chasseur de sorcières particulièrement consciencieux indi[illegible] éventuellement à un ami de la garde locale qu'il a eu vent [illegible] groupe de sécessionnistes préparant une révolte du côté de [illegible]versité, mais la plupart n'ont tout simplement pas d'amis.

Des hommes d'action

D'une manière générale, les chasseurs de sorcières sont ro[illegible] au combat, bien armés et robustes. Ils portent souvent [illegible] pèlerine à capuche ou un chapeau pour dissimuler leurs [illegible] des regards indiscrets. Certains portent des chaînes en p[illegible] autour de la gorge pour se souvenir de leurs camarades to[illegible] mais aussi, d'après la superstition, pour se protéger con[illegible] sorcellerie. La canaille qui accompagne les répurgateurs es[illegible] type autrement particulière. Déments et pratiquants de l'au[illegible]tilation, ils ont perdu ou abandonné tous leurs biens matériels [illegible] même temps que leur raison.

Les chasseurs de sorcières, qui sont parmi les personnalités [illegible] plus craintes de l'Empire, imposent le respect depuis [illegible] longtemps, ce qui n'est pas étonnant quand on connaît la n[illegible] de leur mission. On murmure des centaines de choses sur [illegible] actes : certaines ne sont guère plus que des légendes, d'a[illegible] plus récentes mais non moins terrifiantes, paraissent [illegible] crédibles. L'image populaire du protecteur de l'Empire au v[illegible] cruel est activement entretenue par les divers groupes de r[illegible]gateurs, si bien que les gens ont l'habitude de penser qu'il ex[illegible] bien une organisation coordonnée, quoique nébuleuse [illegible] chasseurs du Chaos, dont l'influence s'étendrait sur tout l'Em[illegible] et dépasserait même ses frontières.

La vérité est bien entendu bien plus complexe que cette s[illegible] perception des choses.

Les chasseurs de sorcières ne sont pas ces hommes de fer i[illegible]libles de la vision populaire. Si la plupart sont effective[illegible] porteurs d'un mandat « officiel » les autorisant à traquer le su[illegible]turel, une proportion non négligeable n'est composée que [illegible] redresseurs de torts improvisés et de fanatiques. Aussi diffé[illegible] que l'Empire qu'ils protègent, il ne faut pas se fier à ce q[illegible] pourrait prendre pour un uniforme, qui ne reflète nullem[illegible] leurs motivations ou leurs allégeances.

Les mercenaires

Les répurgateurs les plus communs (dans tous les sens du [illegible] ne sont rien de plus que des soudards spécialisés, [illegible] apparaissent probablement comme les chasseurs les [illegible] abordables. Moyennant une rétribution correcte, ils patr[illegible]lleront volontiers le domaine d'un noble pour le débarrasser [illegible] individus suspects, dangereux et perturbateurs. Selon la pers[illegible]nalité du propriétaire, ces hommes et ces femmes peuvent a[illegible] bien être des enquêteurs très professionnels que des voyous [illegible] mains souillées par le sang, engagés pour l'occasion. Il peut [illegible] arriver de se passer de l'habit traditionnel de leur fonction p[illegible] pouvoir travailler incognito, mais ils préfèrent souvent profiter [illegible] la terreur et la panique que cet uniforme peut inspirer.

Il est paradoxal de constater que de nombreux scandales [illegible] corruption accompagnent ces chasseurs mercenaires. Les p[illegible]-de-vin ne seraient pas rares, plus d'un magister ayant échapp[illegible] bûcher grâce à quelques pièces d'or invoquées dans l'argum[illegible]

...n sait également que certains aristocrates peu scrupuleux ont ...gagé de tels répurgateurs pour des missions non reconnues, ...ui se traduisirent en évacuations forcées, confiscations de biens ...t même quelques crémations « fortuites ». S'il n'est pas question ...u'ils cessent totalement ces actes sont perçus comme « inappro...priés » par les gens de la haute société et suscitent facilement ...attention du culte de Sigmar si bien qu'ils restent rares.

Reconnus par la loi

...ien qu'on ne puisse les considérer comme incorruptibles, les ...purgateurs mercenaires bénéficient du soutien de la loi. Étant les ...représentants légaux de leur mécène, leurs pouvoirs émanent ...directement de la noblesse. Si ce n'est dans certaines circonstances ...xceptionnelles, ils sont tous porteurs d'un contrat qui définit où ...t comment ils doivent accomplir leur devoir. Cette autorisation, ou ...plus exactement cette procuration, les habilite entre autres choses ... traquer, arrêter, juger, exécuter et emprisonner les personnes ...suspectes. D'un point de vue technique, ces chasseurs agissent ...*omme s'ils étaient leur propre employeur*, si bien que toutes les ...ctions sont considérées comme émanant directement de l'aris...tocrate commanditaire. C'est pour cette raison que les nobles ...onsciencieux veillent à ne pas déléguer leur pouvoir à n'importe ...qui car un répurgateur mal avisé aura vite fait de nuire à la main ...d'œuvre et à l'image de son employeur. La noblesse préfère éviter ...e recourir à des chasseurs de sorcières religieux, qui ont la ...mauvaise habitude de mêler leurs convictions à la surveillance des ...erres, d'une manière qui n'est pas toujours appropriée.

Des pouvoirs limités

...es magisters les plus taquins remarqueront que la sphère ...influence des répurgateurs mercenaires est souvent fort ...restreinte. Leurs pouvoirs leur étant conférés par un noble, les ...imites du domaine de cet employeur définissent généralement ...celles de leur juridiction. Il arrive que des aristocrates terriens en ...bons termes avec leurs voisins cherchent à étendre la portée de ...a procuration, mais ces démarches aboutissent rarement (ce qui ...n'est pas étranger au fait que les nobles bien disposés sont encore ...plus rares que les Bretonniens propres).

...uelques répurgateurs, surtout parmi les anciens soldats, comprennent la valeur des Collèges, même s'ils ont parfois à se plaindre de leur existence. Il peut même leur arriver de s'adresser à ...n magister de l'un des Ordres de Magie pour demander du soutien dans la traque d'un sorcier ou d'un thaumaturge particulièrement dangereux que seule la magie pourra mener devant un tribunal.

Les dévots

...es répurgateurs pieux sont poussés à agir par tradition religieuse, par un appel de leur dieu ou simplement parce qu'ils ...s'inquiètent pour leurs ouailles. Ces hommes et ces femmes ...d'une grande ferveur « luttent pour le bien » contre toutes les ...formes de corruption du Chaos, et recourent indifféremment à la ... à l'effroi et aux flammes. Certains trouvent un emploi au ...service d'un noble, à la manière des chasseurs mercenaires. Il ...arrive même que des répurgateurs peu respectueux de la religion ...se tournent finalement vers elle après un incident particulièrement horrible au point de devenir de vrais dévots. Il y a aussi ...es prêtres locaux qui se retrouvent répurgateurs pour contrer ...une terrible éruption de sorcellerie. Quelle que soit leur histoire ...ces chasseurs de sorcières sont unis au service d'un dieu de ...l'Empire ou de plusieurs.

Les Templiers de Sigmar

De tous ces fervents chasseurs, ceux du Saint Ordre des Templiers de Sigmar ont fait plus que tous les autres pour alimenter l'effroyable réputation dont jouissent tous les répurgateurs. Le chapeau à larges bords, les bretelles à pistolets et la propension au bûcher systématique furent tous « inspirés » par ce groupe de fanatiques. Cette organisation est vouée à l'éradication des sorcières, ce qui inclut les sorciers de village, les envoûteurs, les thaumaturges, les diseuses de bonne aventure, les nécromanciens, les fidèles des dieux sombres, les serviteurs de démon, les déviants, les mutants, les blasphémateurs et d'une manière générale les pécheurs. Rares sont ceux qui échappent à la vigilance de ces répurgateurs, à l'exception, peut-être, des autres Templiers.

Soutenus et financés depuis longtemps par le culte de Sigmar, ces hommes reçoivent leurs pouvoirs de leur Église et de l'Empire. La mission sacrée du Templier consiste à protéger l'Empire et ses citoyens contre les puissances infernales, leurs alliés et ceux qui les servent. Les démons, les cultistes et sorciers du Chaos, les nécromanciens, les adeptes non reconnus de l'occulte, les mutants, les hommes-bêtes, les morts-vivants, les thaumaturges et les envoûteurs entrent dans cette catégorie. De nombreux répurgateurs se spécialisent dans un domaine spécifique et passent des années, voire des décennies à sillonner l'Empire pour traquer les membres d'une secte donnée ou à retrouver la piste d'un prêtre d'une divinité des ténèbres.

Des représentants de l'Empereur

Après la création des Collèges de Magie, Magnus limita la portée du pouvoir des chasseurs de sorcières d'un côté tout en l'étendant en apparence d'un autre. Il fit des Templiers du Saint Ordre les inquisiteurs officiels de l'Empire, reconnus et financés par l'État. Les cultes de Morr et d'Ulric ont également leurs spécialistes, mais ils ne sont pas liés à l'Empire et, bien qu'ils soient tolérés, ils ne sont pas reconnus, nombreux, formés ou équipés comme le sont ceux du Saint Ordre des Templiers. D'ailleurs, ces organisations sont censées se soumettre aux répurgateurs reconnus pour les affaires qui ont lieu sur le sol impérial, ce qui a engendré une certaine rivalité et un ressentiment tenace. Les chasseurs de sorcières des autres religions sont plutôt à classer dans la catégorie des Templiers ou des exorcistes, et non comme des répurgateurs au sens où nous l'entendons ici.

La réforme de l'Empereur Magnus imposa aux répurgateurs de travailler dans le cadre de la loi. Ils n'allaient plus faire office de procureurs, de jury, de juges et de bourreaux, du moins plus avec la même fréquence et la même liberté qu'avant. Ils ont ainsi le pouvoir d'arrêter tout citoyen de l'Empire qu'ils perçoivent comme coupable de vil ensorcellement ou d'adoration démoniaque et peuvent décider que cette personne doit être jugée sur-le-champ, procédure à laquelle la plupart des conseils communaux se soumettront. L'accusé a droit à un procès équitable mais la définition de ce mot varie d'un endroit à l'autre.

Les Templiers tiennent toujours le rôle de procureur dans ces affaires et comme aucune loi n'oblige à disposer de preuves irréfutables, l'éloquence, l'insinuation, la suspicion et parfois les menaces cachées sont les meilleures armes pour persuader un seigneur, un juge ou un magistrat (et le jury si le procès en dispose) de la culpabilité de l'accusé. Si celle-ci est reconnue la sentence la plus courante est la mort par les flammes, que l'on considère comme le seul moyen de détruire le corps du criminel tout en purifiant son abject esprit.

Nul Templier ne recourra à la magie occulte pour remplir sa mission. On leur a en effet rabâché que la magie était une force du Chaos et que l'employer pour combattre ce qui l'avait créé revenait à jeter de l'huile sur le feu dans l'espoir de l'éteindre. C'est probablement en accord avec cette perception que de nombreux chasseurs de sorcières sont persuadés que tous les adeptes de la magie sont souillés par le Chaos d'une manière ou d'une autre, y compris les magisters collégiaux.

Pour devenir répurgateur Templier il est nécessaire de rejoindre l'un des chapitres du Saint Ordre. Ils sont fort nombreux à travers l'Empire, mais y être admis n'est pas toujours une formalité. Certains chapitres forment leurs chasseurs de sorcières et les surveillent de près tandis que d'autres accordent le statut à toute personne qui leur paraît qualifiée et motivée. Dans certaines régions septentrionales de l'Empire les répurgateurs sont perçus comme des éléments incontrôlables, mais les dangers qui menacent l'Empire sont tels que ceux-ci estiment que leurs actes sont parfaitement justifiés.

Les Quêteurs de la Vérité et de la Justice

Les Quêteurs constituent un ordre dans l'ordre, une branche clandestine et ultra confidentielle de chasseurs de sorcières acharnés disposant de moyens considérables. Cette organisation relativement récente tire une grande fierté du dévouement total qu'elle consacre à sa tâche. Bien qu'elle ne soit pas officiellement reconnue par la cour impériale, elle est secrètement financée par l'office d'Esmer, l'actuel grand théogoniste. S'il est tout à fait conscient du zèle excessif et de l'impitoyable efficacité avec lesquels œuvrent les Quêteurs, cela ne semble apparemment pas le déranger au point qu'on peut se demander s'il n'encourage pas cette approche en coulisse.

L'antre des Quêteurs

Les locaux des Quêteurs se trouvent dans un bâtiment lugubre des plus ordinaires, relativement proche du palais impérial d'Altdorf, sur lequel figure une unique plaque de laiton portant le symbole de la comète à deux queues et de Ghal Maraz. L'accès nullement ouvert au public et la porte est verrouillée la plupart du temps. Y frapper a peu de chances d'entraîner la moindre r[...] les Quêteurs avant tous leur clef. Nombre d'entre eux [...] métier de couverture, petit fonctionnaire de la burea[...] impériale ou au sein de l'Église de Sigmar de préférence [...] répurgateurs ou toute organisation qui a des contacts [...] réguliers avec l'un ou l'autre des Collèges de Magie.

L'ascétisme apparent du bâtiment ne reflète pas les insta[...] qu'il renferme. Les murs sont lambrissés, les sièges conforta[...] il y a toujours un domestique à portée pour vous offrir un v[...] bon vin ou un repas complet préparé avec soin. On trou[...] chambres pour accueillir les membres d'autres villes. Les Qu[...] s'efforcent d'avoir un agent dans chacune des cités de l'E[...] longueur d'année et ont récemment recruté pour s'établir d[...] villes d'autres pays, comme la Tilée, l'Estalie et le Kislev.

Dans les caves que dominent ces magnifiques pièces se d[...] face cachée des Quêteurs. C'est là que l'on trouve les cell[...] les salles d'interrogatoire de leurs victimes. Ces cachots so[...] plus sinistres et effroyables que ceux des autres chapitr[...] répurgateurs. On y trouve aussi un tribunal. Les proc[...] sorciers s'y déroulent devant un jury composé de trois [...] autoproclamés. Les accusés n'ont le droit à aucun avo[...] témoin, qui ne pourraient que nuire à la bonne marche [...] justice. Les procès débutent généralement par une s[...] question, qui se rapproche souvent de « Depuis combi[...] temps êtes-vous ligué avec les puissances des ténèbres ? »

Si cette approche en douceur ne suffit pas à suscite[...] confession (ce qui reste la seule chose que recherche la co[...] l'accusé soit coupable ou non), le sorcier est orienté vers l[...] d'interrogatoire, où seront employées des méthodes [...] musclées à base d'écrasement des pouces, de fer rouge de[...] lations, voire pire. Une fois la confession arrachée, un p[...] public peut être rendu, dans lequel la victime brisée va p[...] avouer ses crimes devant une cour reconnue, avant [...] envoyée sur l'échafaud. Si la solution paraît plus approp[...] sorcier peut également disparaître sans autre cérémonie [...] retrouvé dans le Reik flottant comme une grume. Les adept[...] l'accusé qui sortent vivants de cette mascarade sont rar[...]

La persécution des puissants

La raison pour laquelle les Collèges de Magie abhorrent à ce p[...] les Quêteurs est simple : l'organisation cible avant to[...] sorciers que les autres chasseurs de sorcières n'osent tra[...] c'est-à-dire essentiellement les magisters impériaux et [...] apprentis. Il paraît peu probable que les Quêteurs aient [...] réussi à arrêter et faire exécuter le moindre magister con[...] mais de nombreux compagnons et apprentis envoyés [...] d'Altdorf ont disparu depuis que les Quêteurs existen[...] soupçonne même Esmer de se servir des Quêteurs pour dés[...] liser les Collèges de Magie ou pour pousser ces dernie[...] commettre une erreur.

L'Ordre Gris s'intéresse de près aux activités des Quête[...] l'Ordre Flamboyant affiche son mépris total pour l'organis[...] mais la discrétion des Quêteurs et la difficulté de produire [...] preuves contre eux leur ont jusqu'ici évité tout procès. I[...] faudra certainement pas attendre longtemps avant que ne [...] déclare un conflit ouvert entre les Collèges et ces prétendus [...] ciers. Actuellement, personne ne sait que l'organisation [...] financée par Esmer, mais dès que le patriarche suprême en [...] vent, le retour de flammes ne sera probablement pas beau à [...]

Qui sait, c'est peut-être l'effet recherché par Esmer?

Personnalités

responsable des Queteurs se nomme Detlef Johannson. C'est homme à mi-chemin entre la cinquantaine et la soixantaine, au gard cruel et aux cheveux gris, toujours vetu de noir et blanc oche du theogoniste Esmer il l'a aide à pourchasser plusieurs ages du Chaos au cours de ses trente annees de carriere de emplier (meme s'il dut se fier à la seule parole d'Esmer pour les lentifier comme tels, ce qui ne semblait pas trop le deranger). Il st amer paranoiaque particulierement haineux et montre le us grand mepris pour tous les elfes, qu'il considere comme nfames sorciers.

n raconte qu'il aurait pendant sa croisade amasse avec ses purgateurs d'elite toutes sortes d'amulettes de protection pables d'annihiler les sorts, ainsi que quelques armes destruc rices de magie. Malgre les efforts deployes par les Ordres de agie pour garder ce phenomene secret, il semblerait que les eteurs aient finalement appris par quelque biais que certains etaux et pierres pouvaient etouffer, voire aspirer la magie.

ar ailleurs, les Queteurs ont une belle reserve d'objets plus ordinaires mais tout aussi efficaces pour s'assurer que les suspects ne peuvent lancer le moindre sort. Rentre dans cette ategorie tout un eventail de drogues, de menottes, de conten ions de langue, de baillons et meme de petites poches enfermant des insectes dont les morsures et piqures constantes peuvent briser la plus grande des concentrations, surtout quand e sorcier concerne n'a pas bu, mange et dormi depuis des jours. race à ces methodes, aux ressources financees par l'Eglise et ux années de discours anti-magie et d'experience politique, les ueteurs de la Verité et de la Justice ont pu mener leur epression dans une impunite quasi totale.

Les chasseurs renégats

Tandis que les chasseurs mercenaires sont avant tout motives par argent et que les dévots courent après la gloire spirituelle, certains repurgateurs ne se classent pas aussi facilement dans une categorie ou l'autre. Ces « renegats » ont rarement de bonnes raisons de se tourner vers cette vie de traque. N'ayant aucun soutien religieux ou aristocratique, ils progressent sur une voie delicate, celle de la culpabilite, de la vengeance, de l'honneur et autres emotions profondes. Loups solitaires aux traits de fer, ils consacrent souvent des annees à pourchasser un meme ennemi avec un zele qui frise l'obsession et la soif du sang.

Ces repurgateurs autoproclames existent dans toutes les contrees de l'Empire, agissant comme bon leur semble et sans la moindre reconnaissance officielle. Certains ne sont que des coquins ou des fanatiques aux desseins tres personnels, tandis que d'autres sont corrompus et accusent les riches citoyens des plus grands maux pour pouvoir leur confisquer leurs biens. Mais la terreur qu'évoque le titre de « chasseur de sorcieres » chez les paysans de l'Empire est telle qu'ils sont prets à croire quiconque se presente comme un exterminateur du Chaos. Les chefs de village, les pretres et les hommes de loi sont genéralement moins credules, mais ils hesiteront bien souvent à s'opposer à ces traqueurs brandissant la torche, de peur d'être pris pour des complices des ténèbres.

Juge, jury et bourreau

Certains de ces repurgateurs preferent œuvrer en marge de la loi. Il y a ceux qui pensent ne jamais pouvoir arrêter certaines de leurs proies et les trainer devant un tribunal, ceux qui estiment que la justice de Sigmar est trop bonne pour l'engeance qu'ils traquent, et ceux qui voient la marque du Chaos partout. Quand ils sont decouverts, ces traitres ont droit au meme chatiment que les pires adorateurs du Chaos. On sait que certains criminels se font passer pour des chasseurs de sorcieres itinerants. Ils se rendent dans une communaute reculee, suscitent l'hysterie contre un innocent, organisent son bucher, confisquent toutes ses possessions et fuient avant que le subterfuge ne soit decouvert, en route pour un autre village isolé. Mais s'ils se font attraper, la sentence n'est d'aucune clemence. Usurper l'identite d'un chasseur de sorcieres est un crime capital.







– CHAPITRE VI –
BIBLIOTHÈQUE MAGIQUE

La magie ne se limite pas aux coutumes, aux Collèges et aux comportements convenus que doivent adopter ceux qui la pratiquent. Avant tout, la magie est synonyme de pouvoir. Un sorcier digne de ce nom doit pouvoir faire pleuvoir le feu sur ses ennemis, maîtriser la lumière et le son ou persuader les rochers eux-mêmes de révéler leurs secrets.

Par conséquent, ce chapitre présente une multitude d'options nouvelles qui permettent aux sorciers de faire étalage de leur pouvoir, et de leur subtilité. Il présente d'abord des versions étendues des domaines et de nouvelles règles permettant de les utiliser. Il comprend également des règles de création de nouveaux rituels afin que les PJ puissent inventer leurs propres rites de pouvoir ainsi que de nombreux rituels inédits destinés à alimenter les quêtes héroïques et les aventures grisantes. Enfin, vous y trouverez des tables avancées d'échos du Chaos.

LE GRIMOIRE DE WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE

Le guide des *Royaumes de Sorcellerie* présente des versions avancées de tous les domaines de magie. Étant donné que chacun comprend désormais plus de sorts, il faut apporter quelques modifications aux règles du livre de *WJDR* de peur que les sorciers ne gagnent en puissance sans aucune contrepartie. Si vous souhaitez utiliser la version avancée les domaines, reportez-vous aux règles suivantes et non à celles du livre de *WJDR*.

1 Quand vous gagnez un talent Science de la magie, vous devez choisir une liste de sorts parmi trois qui vous sont proposées. Chaque liste de sorts comprend dix sorts qui représentent votre formation de base dans le domaine choisi. Tout comme dans les règles de base de *WJDR*, vous avez accès aux dix sorts de la liste et pouvez tenter de jeter n'importe lequel d'entre eux. Vous trouverez les listes de sorts plus loin dans ce chapitre, dans la description des domaines de savoir occulte.

2 Vous ne pouvez toujours maîtriser qu'un seul et unique savoir occulte, ce qui signifie que vous n'aurez jamais plus d'une liste de sorts. Les compétences traditionnelles de chaque domaine restent inchangées.

3 Les trois listes de sortes affectées à chaque domaine sont appelées élémentaire, mystique et cardinale. Les listes élémentaires comprennent les sorts affectés aux domaines du livre de règles de *WJDR*, tandis que les deux autres incluent de nouveaux sorts apparaissant dans *Les Royaumes de Sorcellerie*.

4 Vous pouvez apprendre des sorts supplémentaires en achetant pour chaque nouveau sort le talent Sort supplémentaire (cf. encadré page suivante) au prix de 100 px comme pour tous les talents. Le talent Sort supplémentaire peut être acquis par n'importe quel personnage disposant d'une Science de la magie, quelle que soit sa carrière actuelle. Vous devez obtenir l'accord de votre MJ avant d'acheter le talent Sort supplémentaire. Votre MJ peut exiger que vous passiez du temps à rechercher le sort ou que vous acquériez un grimoire spécifique. Vous devez acquérir ce talent pour chaque nouveau sort.

NOUVEAU TALENT : SORT SUPPLÉMENTAIRE

Description : vos études approfondies dans votre domaine occulte vous ont conféré la capacité de lancer un sort qui n'appartient pas dans votre liste de sorts. Sort supplémentaire est un talent particulier car il n'est pas unique, mais multiple : chaque forme de ce talent doit être achetée séparément. Chaque talent de Sort supplémentaire vous donne accès à un sort unique noté entre parenthèses : Sort supplémentaire (*bienveillance de Hysh*), par exemple. Ce sort doit être issu de votre domaine et vous devez donc disposer d'un talent de Science de la magie avant d'avoir accès à celui-ci.



SAVOIR OCCULTE

Les pages suivantes présentent une version avancée de chacun des huit domaines occultes. Divers nouveaux sorts apparaisse plus ceux du livre de règles de *WJDR* ainsi que les trois listes de sorts disponibles pour chaque domaine.

Domaine de la Bête

Ghur, le Vent de Magie brun, représente l'esprit bestial de l'Aethyr. Les magisters puisent dans cette force pour manipuler les énergies animales qui résident en chaque chose. Si vous disposez du talent Science de la magie (bêtes), vous devez choisir l'une des trois listes de sorts de la **Table 6–1 : listes de sorts du domaine de la Bête.** Vous trouverez ci-après la description de tous les sorts de ces listes.

Ailes du faucon

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : un faucon vivant (+3)
Description : des ailes vous poussent dans le dos, suffisamment puissantes pour vous porter dans les airs. Vous pouvez voler pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie avec une valeur de Mouvement en vol de 4. Pour plus de renseignements sur les déplacements aériens, reportez-vous au **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements** de *WJDR*. Il va sans dire que le commun des mortels, voyant un tel être évoluer dans les airs, vous prendra pour un démon du Chaos et réagira en conséquence.

Apaisement de la bête

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de sucre (+1)
Description : votre voix apaisante et hypnotique calme animal situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases), à moins qu ne réussisse un test de Force Mentale. Vous pouvez approcher de la bête et la toucher sans crainte, elle se tien tranquille. S'il s'agit d'une monture, vous pouvez la chevauche avec un bonus de +10% aux tests d'Équitation qui vous se demandés. L'animal reste bien disposé à votre égard pendant nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, à moins que ne l'agressiez, auquel cas le charme est immédiatement romp

Asservissement de la bête

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une bride (+1)
Description : vous brisez l'esprit sauvage d'un animal (qui p être domestique) situé dans les 12 mètres (6 cases). Les anim pouvant être affectés comprennent les chevaux, les chien certains oiseaux de proie. Cela ne comprend pas les anim

TABLE 6-1: LISTES DE SORTS DU DOMAINE DE LA BÊTE

Liste élémentaire de la bête	Liste mystique de la bête	Liste cardinale de la bête
Ailes du faucon	Asservissement de la bête	Ailes du faucon
Apaisement de la bête	Cuir du sanglier	Apaisement de la bête
Déchaînement de la bête	Long sommeil de l'hiver	Asservissement de la bête
Festin des corneilles	Obstination du bœuf	Déchaînement de la bête
Griffes de rage	Puissant destrier	La voix du maître
L'envol du corbeau	Retour de cruauté	Langage animal
L'ours enragé	Runes du cuir	Long sommeil de l'hiver
La voix du maître	Soulagement de la bête	Soulagement de la bête
Langage animal	Soumission des pleutres	Soumission des pleutres
Le loup affamé	Transformation répugnante	Transformation répugnante



rdinairement sauvages comme les loups, les ours, les serpents, etc. L'animal vise a droit a un test de Force Mentale pour ignorer les effets du sort. En cas d'echec, il restera a tout jamais docile à l'egard des humains, des elfes et des halflings, bien qu'il soit toujours susceptible d'être effrayé (et à juste titre) par des creatures comme les peaux-vertes, les skavens et les etres souilles par le Chaos.

Cuir du sanglier

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une laniere de cuir de sanglier tanne (+2)
Description : votre peau devient aussi dure que celle d'un sanglier sauvage. Pendant la duree de ce sort, vous reduisez la valeur critique des coups critiques dont vous êtes victime de -1. Toutefois, a cause de la rigidite du cuir vous subissez egalement un malus de -10% en Agilite. La transformation dure un nombre de minutes egal a votre valeur de Magie.

Dechainement de la bete

Difficulté : 19
Temps d'incantation : 2 actions completes
Ingrédient : le cœur d'un loup (+2)
Description : vous liberez la bestialite primaire qui dort en chacun de vos allies. Tous vos compagnons situes dans un rayon de 12 metres (6 cases) font preuve de frenesie, comme par le biais du talent du meme nom. Aucun jet de dé n'est necessaire, la frenesie prend effet dès que le sort est lancé. Ce sort n'agit pas sur les animaux, qui sont deja des betes !

Festin des corneilles

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 action complete
Ingrédient : une corneille en cage (+2)
Description : vous invoquez un vol de corneilles surnaturelles qui prend forme dans un rayon de 48 metres (24 cases) et fond sur vos ennemis. Il s'agit de creatures aethyriques vengeresses aux becs metalliques et aux plumes sanguinolentes. Vous pouvez les invoquer n'importe où, car elles sont capables de traverser n'importe quelle forme ou matiere denuee de conscience, comme les arbres, la roche, le metal, etc. Ces « corneilles » apparaissent toujours en nombre (represente par le grand gabarit). Les ennemis affectes subissent un coup d'une valeur de degats de 3, infligé par les oiseaux en furie qui se dispersent aussi vite qu'ils sont arrives. Il n'est pas necessaire de determiner la localisation des blessures : toutes sont infligees à la tete.

Griffes de rage

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une griffe de chat (+1)
Description : vos ongles se transforment en griffes acerees tandis que vous adoptez un aspect bestial. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Attaques, ainsi que d'un bonus de +10% en Capacité de Combat. Par ailleurs, vos griffes sont considerees comme des armes à une main accompagnees de l'attribut rapide. *Griffes de rage* persiste pendant un nombre de rounds egal a votre valeur de Magie. Vous ne pouvez manier aucune arme tant que le sort est actif.

L'envol du corbeau

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une plume de corbeau (+1)
Description : vous vous métamorphosez, ainsi que tout votre équipement, en corbeau pour une durée maximale de 1 heure. Vous conservez vos facultés d'esprit, votre Intelligence et votre Force Mentale, mais votre profil devient pour le reste celui d'un corbeau (cf. page 230 de *WJDR*). Cet aspect vous interdit de parler ou de lancer des sorts. Vous pouvez à tout moment mettre un terme à celui-ci et reprendre votre forme normale. Le sort prend fin si vous subissez un coup critique.

L'ours enragé

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 3 actions complètes
Ingrédient : une griffe d'ours (+3)
Description : ce sort agit exactement comme le sort *l'envol du corbeau*, si ce n'est que la forme adoptée est celle d'un ours. Le profil de cet animal figure à la page 231de *WJDR*.

La voix du maître

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un fouet miniature fait de poils d'animaux tressés (+2)



Description : vous forcez un animal situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases) à obéir à vos ordres, à moins qu'il ne réussisse un test de Force Mentale. À son prochain tour de jeu, c'est vous qui décidez des actions de l'animal, lequel exécute ce que vous lui demandez.

Langage animal

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une langue de l'animal dont vous allez adopter la forme (+2)
Description : si vous lancez ce sort juste avant d'adopter une forme animale, vous pourrez alors parler une fois métamorphosé. Vous pouvez également lancer ce sort sur un animal situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases) pour lui conférer le don de parole pour un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Le loup affamé

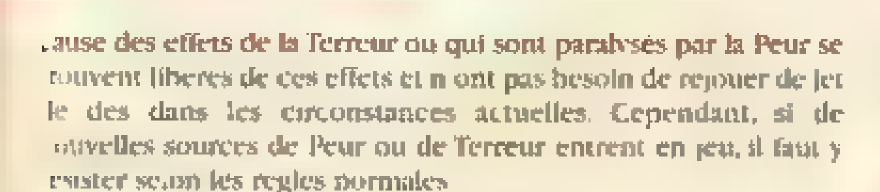
Difficulté : 15
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : une patte de loup (+2)
Description : ce sort agit exactement comme le sort *l'envol du corbeau*, si ce n'est que la forme adoptée est celle d'un loup. Le profil de cet animal figure à la page 231 de *WJDR*.

Long sommeil de l'hiver

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : une dent d'ours (+2)
Description : vous touchez un personnage, une créature ou un animal consentant, qui plonge immédiatement dans un sommeil semblable à l'hibernation d'un ours. Cet état persiste durant de nombreux mois, jusqu'au prochain solstice ou équinoxe qui suit celui qui vient (c'est-à-dire pendant le reste de la saison actuelle et la totalité de la saison suivante). Durant cette période de sommeil, le personnage n'a pas besoin de manger ni de boire. En raison de la nature magique de l'hibernation, tous les effets de maladies, poisons ou afflictions similaires que subit le sujet sont interrompus. Les dégâts et symptômes éventuels ne s'accumulent plus, bien que tous les malus et autres maux déjà en effet continuent de s'appliquer tant que le sujet hiberne. Un malus aux tests de Force Mentale découlant d'un poison continue ainsi à affecter un personnage en hibernation, mais un poison aux effets progressifs ne fait pas empirer son état de santé. Toutefois, la guérison naturelle se fait normalement. Le sujet de ce sort ne peut pas être réveillé par des moyens naturels : c'est le lanceur du sort qui peut provoquer un réveil prématuré d'une seule pensée. Vous pouvez aussi lancer ce sort sur vous-même. Dans ce cas, vous pouvez si vous le désirez désigner un autre individu, qui doit être présent au moment où vous lancez le sort, et qui pourra vous réveiller avant l'expiration du sort au prix d'une action gratuite. Il s'agit d'un sort de contact.

Obstination du bœuf

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un sabot de bœuf (+2)
Description : vous poussez un cri à l'attention de tous vos alliés situés dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Ceux qui fuient



cause des effets de la Terreur ou qui sont paralysés par la Peur se trouvent libérés de ces effets et n'ont pas besoin de rejouer de jet de dés dans les circonstances actuelles. Cependant, si de nouvelles sources de Peur ou de Terreur entrent en jeu, il faut y résister selon les règles normales.

Puissant destrier

Difficulté: 18
Temps d'incantation: 2 actions complètes
Ingrédient: du crin de destrier (+2)
Description: ce sort agit exactement comme le sort *l'envol du corbeau*, si ce n'est que la forme adoptée est celle d'un destrier. Le profil de cet animal figure à la page 231 de *WJDR* et à la page 18 du *Bestiaire du Vieux Monde*.

Retour de cruauté

Difficulté: 6
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une pincée de guano de chauve-souris (+2)
Description: vous lancez ce sort en touchant un animal, qu'il soit sauvage ou domestique. Toute créature intelligente qui blesse cet animal ou se montre cruelle de quelque autre façon que ce soit envers lui avant la prochaine pleine lune subit un malus de -10% aux tests de Sociabilité. L'effet se prolonge jusqu'à la pleine lune suivante.

Ruine du cuir

Difficulté: 15
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: une fiole de corne de taureau en poudre (+2)
Description: vous touchez un personnage, une créature ou un animal, et tous les objets en cuir qu'il porte ou transporte (ceintures, bourses, sangles, fourreaux et même armure) se flétrissent et sont à jamais réduits en poussière. Il s'agit d'un sort de contact.

Soulagement de la bête

Difficulté: 9
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: un peu de baume (+1)
Description: vous touchez un animal blessé, guérissant un nombre de points de Blessures égal à votre valeur de Magie. Seuls les animaux naturels peuvent être guéris par ce sort. Les créatures magiques (y compris les familiers, même s'il s'agit d'animaux «ordinaires») et les monstres ne sont pas affectés. Il s'agit d'un sort de contact.

Soumission des pleutres

Difficulté: 18
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: un poil d'un chien peureux (+2)
Description: d'une voix tonitruante, vous réprimandez vos adversaires en les comparant à de vils animaux qui feraient mieux de trembler de peur devant leur maître. Ce sort répand la panique chez 2d10 cibles situées dans un rayon de 48 mètres (24 cases), en commençant par celles qui sont les plus proches de vous. Chaque victime doit effectuer un test de Peur par round jusqu'à ce qu'elle réussisse et se débarrasse des effets de la Peur, ou jusqu'à ce que vous quittiez les lieux. Vous pouvez également choisir de concentrer les effets de ce sort sur une cible unique qui devra réussir un test de Terreur Assez difficile (-10%).

Transformation répugnante

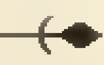
Difficulté: 21
Temps d'incantation: 2 actions complètes
Ingrédient: la peau d'un crapaud bleu (+3)
Description: votre puissante magie réduit votre cible à sa forme la plus vile, révélant sa véritable personnalité. À moins que la victime ne réussisse un test de Force Mentale Assez difficile (-10%), elle subit une terrible transformation: des poils poussent sur tout son corps, elle perd ses facultés de langage et se comporte de manière aussi étrange qu'inexplicable. Quand vient son tour d'agir, elle doit lancer 1d10 pour savoir ce qu'elle fait durant le round.

– TRANSFORMATION RÉPUGNANTE –

1d10	Résultat
1	Le sujet découvre quelque chose de fascinant dans une de ses narines et passe un round à l'explorer avec les doigts.
2	Le sujet défèque bruyamment, pleurant sous l'effort.
3	Le sujet se met à crier sans raison et court dans une direction aléatoire, voire droit dans un obstacle.
4	Le sujet pousse des ricanements déments et attaque l'être vivant le plus proche.
5	Le sujet pousse un beuglement et tente d'étreindre l'objet le plus proche.
6	Le sujet se roule en boule et se met à rire comme un dément.
7	Le sujet danse la gigue en agitant son arme (ou ses mains) au-dessus de sa tête.
8	Le sujet agit normalement durant ce round.
9	Le sujet reste immobile et muet.
10	Le sujet se met à braire comme un âne, forçant tous les alliés situés dans un rayon de 8 mètres (4 cases) à effectuer un test de Peur.

Les effets du sort sont permanents à moins que vous ne relanciez avec succès le sort sur cette cible, ce qui le révoque, ou qu'on ne lance *dissipation* sur la victime en obtenant deux degrés de réussite au test de Focalisation associé. Il s'agit d'un sort de contact.

Domaine des Cieux



Ceux qui sont capables de maîtriser le pouvoir du Vent de Magie bleu sentent les présages et les signes en toute chose. Si vous disposez du talent Science de la magie (cieux), vous devez choisir l'une des trois listes de sorts de la **Table 6–2: listes de sorts du domaine des Cieux.** Vous trouverez ci-après la description de tous les sorts de ces listes.

Ailes célestes

Difficulté: 18
Temps d'incantation: 1 action complète





TABLE 6-2: LISTES DE SORTS DU DOMAINE DES CIEUX

Liste élémentaire des Cieux	Liste mystique des Cieux	Liste cardinale des Cieux
Ailes célestes	Boussole divinatoire	Destin fatal
Destin fatal	Éclaircie	Éclair
Éclair	Forme astrale	Éclaircie
Lueur stellaire	Langage des oiseaux	Forme astrale
Malédiction	Lentille céleste	Lentille céleste
Premier signe d'Amul	Message astral	Malédiction
Présage	Nettoyage impeccable	Message astral
Second signe d'Amul	Prémonition	Présage
Tempête de foudre	Regain de fortune	Regain de fortune
Tornade	Troisième signe d'Amul	Tempête de foudre

Ingrédient : une plume de colombe (+2)
Description : vous êtes porté dans les airs par des vents sous votre contrôle. Vous pouvez ainsi voler pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, avec une valeur de Mouvement en vol de 6. Pour plus de renseignements sur les déplacements aériens, reportez-vous au **Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements** de *WJDR*. Vous ne pouvez lancer ce sort sur autrui.

Boussole divinatoire

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une lentille ébréchée (+3)
Description : vous suivez les signes qui apparaissent dans le ciel pour localiser un objet qui a été perdu ou qu'on a caché. Vous pouvez tenter de trouver un objet de type général (« une source d'eau potable », par exemple, ou « Mon royaume pour un cheval ! »), ou quelque chose de plus spécifique (« ma bourse », ou « l'épée volée de mon compagnon Karl »). En lançant ce sort, vous pressentez fortement dans quelle direction vous pourrez trouver l'objet spécifié, mais vous n'avez aucune idée de sa distance. Quand vous cherchez un objet de type général, vous savez dans quelle direction on peut trouver le plus proche exemplaire de ce type d'objet. Si vous voulez chercher un objet spécifique, il doit vous être familier, soit que vous l'ayez examiné vous-même, soit qu'on vous l'ait décrit avec un grand luxe de détails. Il faut généralement lancer plusieurs *boussoles divinatoires* pour effectuer une triangulation et découvrir précisément la localisation de l'objet recherché. La direction indiquée par *boussole divinatoire* ne tient aucun compte des obstacles comme les plans d'eau, les murs de château, etc.

Destin fatal

Difficulté : 31
Temps d'incantation : 1 heure
Ingrédient : la corde d'un pendu (+3)
Description : vous recourez à la plus puissante des magies pour altérer le cours même du destin. Avant de pouvoir lancer ce sort, vous devez vous munir d'une mèche de cheveux ou d'une goutte de sang de votre victime. Vous pouvez alors tenter de la condamner à mort. Pour que le sort puisse agir, vous devez vous trouver dans un rayon de 1,5 kilomètre de votre cible. Si vous réussissez à lancer *destin fatal*, votre cible devra réussir un test de Force Mentale Très Difficile (-30%), sans quoi elle perdra 1 point de Destin (les points de Fortune ne peuvent pas servir à relancer ce test). Un personnage dépourvu de points de Destin voit le prochain coup critique dont il est victime agir comme si sa valeur critique était de +10. Cette invocation étant particulièrement effroyable, tous les sorciers présents dans un rayon de 7,5 kilomètres prennent conscience de la perturbation dans l'Aethyr que provoque le sort. Les doyens astromanciens enseignent à leurs disciples que seuls les ennemis les plus abominables méritent l'usage de ce sort.

Éclair

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : 1 diapason (+1)
Description : vous lancez un éclair qui va s'abattre sur un adversaire situé dans un rayon maximum de 36 mètres (18 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 5.

Éclaircie

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une bouteille contenant le souffle d'un aigle (+2)
Description : vous écartez un nuage du ciel ou, dans le cas où le ciel est complètement obscurci par les nuages, vous éclaircissez une zone d'environ 100 mètres de diamètre dans la couverture nuageuse. Les nuages continuent à se déplacer et à se former naturellement après que le sort a été lancé : la période de temps pendant laquelle vous disposerez d'une portion de ciel clair dépend donc du temps qu'il fait. Quand il est lancé pendant une pluie, ce sort interrompt également les précipitations, bien qu'il soit difficile d'empêcher les gouttes de tomber sur un point donné du sol, car les vents les poussent et les emportent d'une manière qu'il est assez difficile de discerner et de prévoir.

Forme astrale

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : une pincée de raifort (+2)
Description : vous relaxez votre esprit afin qu'il s'évade de votre

rps. Une fois sous forme astrale, vous etes invisible mais vous pouvez voir et entendre normalement. Si vous pouvez aller où bon vous semble, vous etes toujours limité par les lois du monde des mortels. Par conséquent, vous ne pouvez ni voler, ni traverser les murs ou les portes, et comme vous etes desincarne, vous ne pouvez pas manipuler les objets solides. Vous pouvez, en faisant un effort de volonté, traverser des ouvertures par lesquelles vous pourriez normalement passer, comme entrer par une fenetre ouverte ou vous glisser derriere un garde lorsqu'il ouvre une porte. Vous pouvez rester sous cette forme pendant un nombre d'heures egal à votre valeur de Magie, mais vous devez revenir dans votre corps avant que le sort s'acheve. Si on vous en empeche d'une facon ou d'une autre, votre conscience revient dans votre corps, mais vous devez reussir un test de Force Mentale Difficile (–20%) pour eviter de gagner 1 point de Folie. Vous ne pouvez pas lancer ce sort sur autrui.

Langage des oiseaux

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 action complete
Ingrédient : une langue d'oiseau (+2)
Description : vous pouvez parler et comprendre le langage des oiseaux pendant un nombre de minutes egal à votre valeur de Magie. Cependant, cela ne force pas les oiseaux à vous parler ni à répondre à vos questions. Des oiseaux rusés peuvent meme mentir ou demander des faveurs en echange de leur savoir. L'opinion qu'un oiseau aura de vous sera basee sur votre apparence et votre comportement. Toutefois, par la vertu de ce sort, vous gagnez une certaine experience concernant les coutumes et le comportement des oiseaux, ce qui vous permet par exemple de comprendre pourquoi une volée d'oiseaux agit d'une maniere curieuse ou pourquoi un nid a ete abandonné.

Lentille celeste

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une pincée de sable pur (+1)
Description : vous creez un disque qui flotte dans les airs devant vous et grossit tout ce qui se trouve à distance de l'autre coté. Cela vous confere un bonus de +20% aux tentatives de perception quand le seul handicap est la distance à laquelle se trouve le sujet de votre observation, ou un bonus de +10% quand il y a d'autres obstacles comme des nuages ou du brouillard. Les astromanciens utilisent souvent ce sort pour observer avec plus de clarté et de précision les etoiles et les autres elements des cieux, mais on peut aussi s'en servir pour voir le paysage, les batiments et meme les individus qui se trouvent en des lieux fort éloignés.

Lueur stellaire

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complete et 1 demi-action
Ingrédient : une carte du ciel (+4)
Description : vous invoquez la lumiere des etoiles. Toute la zone située dans un rayon de 48 metres (24 cases) autour de vous est éclairee par une lumiere douce qui revele tout ce qui s'y cache. L'obscurite, qu'elle soit magique ou normale, se retrouve bannie, l'invisible devient visible, les personnages dissimules ou deguises sont exposes au grand jour et les zones secretes (portes, pieces, etc.) sont revelees. *Lueur stellaire* reste actif pendant un nombre de minutes egal à votre valeur de Magie.





Malédiction

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un miroir brisé (+2)
Description : vous maudissez un adversaire situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Pendant les 24 prochaines heures, la victime subit un malus de −10% à tous les tests, et toutes les attaques qu'elle subit bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts. Un même personnage ne peut être affecté par plusieurs sorts de *malédiction* en même temps.

Message astral

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : une fiole d'encre faite à partir de sang d'aigle (+3)
Description : vous manipulez le vent d'*Azyr* pour écrire un message subtil dans les étoiles. Le message n'est pas détaillé et ne peut servir à transmettre des idées complexes que si vous et le destinataire présumé du message avez discuté des signes que vous envisagiez d'envoyer à l'avance (« un pour la terre, deux pour la mer », par exemple). Afin de reconnaître et d'interpréter les signes que vous avez inscrits dans les astres, ceux qui les cherchent doivent réussir un test de Connaissances académiques (astronomie). En fait, quiconque observe le ciel peut effectuer un tel test pour réaliser qu'un *message astral* a été inscrit dans le ciel. Toutefois, sans avoir une idée des informations que vous envisagiez de transmettre, le sens des signes est difficile à déterminer. Ceci dit, il existe une sorte de « langage des *signes dans les astres* » connu des sorciers Célestes et des autres individus qui étudient les cieux. En plaçant un *message astral* à l'intérieur ou à proximité de certaines constellations ou régions du ciel à un moment donné, il est possible de transmettre l'idée de danger, d'opportunité ou de concepts similaires, et de les associer à certaines régions du monde, à certains dieux ou à certaines races. Il serait par exemple possible de communiquer les idées suivantes : « La race des hommes est menacée aujourd'hui », ou « Le destin sourira aux disciples de Sigmar quand le soleil se lèvera. » Les seigneurs sorciers du Collège Céleste désapprouvent ceux qui inscrivent des *signes dans les astres* sans nécessité, et ils conçoivent des punitions des plus désagréables pour ceux qu'ils soupçonnent d'avoir utilisé cette puissante magie à la légère ou sans raison valable.

Nettoyage impeccable

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un chiffon propre (+1)
Description : tout élément d'équipement lié à la perception (télescope, miroir, fenêtre, etc.) est nettoyé de façon impeccable. Les jeunes sorciers Célestes utilisent souvent ce sort pour nettoyer et polir l'équipement astronomique de leurs aînés (ils le font en douce car tenter de se soustraire aux corvées grâce à la magie est un motif de punition). Bien des apprentis utilisent *nettoyage impeccable* et font ensuite quelques taches discrètes afin de dissimuler leur ouvrage magique, qui surpasse en tout point ce que la plupart des gens sont capables d'accomplir avec un chiffon et une brosse.

Premier signe d'Amul

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de verre (+1)
Description : vous pouvez interpréter certains signes prése[nts] dans l'air et autres indices permettant d'anticiper le fu[tur] immédiat. À votre prochain tour de jeu, vous pourrez relancer u[n] jet de dés de votre choix, pouvant être de n'importe quel ty[pe] (test de compétence, jet de dégâts, jet d'incantation, etc.).

Prémonition

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une patte de lapin (+2)
Description : vous gagnez un point de Fortune supplémentai[re] lequel peut être utilisé à n'importe quel moment durant [les] 24 heures à venir, mais uniquement pour relancer un test d[e] caractéristique ou de compétence. Quand vous êtes sous l'e[ffet] d'un sort de *prémonition*, vous ne pouvez pas être à nouve[au] sujet à ce sort tant que vous n'avez pas utilisé le point de Fortu[ne] ou que la durée du sort n'est pas écoulée.

Présage

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : le foie d'un petit animal (+1)
Description : vous obtenez un aperçu de l'avenir en lisant les étoiles. Par le biais du sort *présage*, vous pouvez tenter d[e] découvrir si les astres vous sont favorables dans le cadre d'u[ne] action future donnée. Le MJ effectue en secret un te[st] d'Intelligence à votre place. En cas de réussite, le résultat d[u] présage (qu'il soit favorable ou défavorable) reflète la vérité. [En] cas d'échec, le présage est faux, mais vous le croyez vrai (ce [qui] explique pourquoi c'est le MJ qui fait le test). Dans tous les ca[s], le MJ doit également jeter 2d10 en secret, représentant le nombre d'heures pendant lequel le présage reste valable. Au-delà de cette période, les résultats font intervenir trop de paramètres pour ê[tre] estimés. C'est au MJ de déterminer, en fonction de ce qu'il sait, la réponse la plus cohérente à la question posée par le sort.

Regain de fortune

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une patte de lapin (+2)
Description : les mouvements des cieux révèlent les périodes favorisées par la fortune. La cible de ce sort regagne immédiatement la totalité de ses points de Fortune au lieu d'avoir à attendre le jour suivant. Cependant, ce personnage ne regagne pas de nouveau ses points de Fortune le lendemain matin suivant : il les a déjà récupérés. Le surlendemain, il regagnera ses points de Fortune normalement. Ce sort ne peut pas être relancé sur la même cible tant qu'elle n'a pas récupéré ses points de Fortune normalement, au début de la journée. Il s'agit d'un sort de contact.

Second signe d'Amul

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète

grédient: un morceau de verre teinté (+2)
scription: ce sort est semblable à *premier signe d'Amul* si ce st que vous avez droit à deux jets relances dans l'heure qui suit ntation Vous ne pouvez relancer ce sort avant d avoir utilisé eux relances ou d avoir atteint la fin de l'heure

Tempête de foudre

ificulté: 25
mps d'incantation 1 action complete
grédient: une girouette (+3)
scription: vous invoquez un orage d éclairs qui se manifeste dans yon de 48 metres (24 cases) Il s agit d une tempête du Chaos qui être appelée n importe où, au fond des égouts ou en pleine ne Utilisez le grand gabarit pour représenter la *tempête de* e Chaque victime subit un coup d'une valeur de dégats de 5

Tornade

fficulté: 14
mps d incantation: 1 demi-action
grédient: une vessie animale (+2)
scription: vous invoquez les vents déchaînés du ciel qui tent à un maximum de 48 metres (24 cases) et renversent adversaires. Utilisez le grand gabarit Les victimes se vent à terre et doivent réussir un test d Endurance, sous e de rester assommées pendant 1 round. Tant qu ils restent s la zone d'effet, les personnages ne peuvent effectuer aucun en être la cible) et doivent réussir un test de Force pour ir se déplacer Les attaques au corps à corps restent ssibles mais avec un malus de -20%. *Tornade* persiste pendant mbre de rounds égal à votre valeur de Magie

Troisième signe d'Amul

Difficulté: 14
Temps d'incantation: 2 actions complètes
Ingrédient: une goutte de votre sang (+2)
Description: vous lisez les signes et les présages divins concernant votre avenir Si vous subissez un coup critique durant les prochaines 24 heures, on relance automatiquement les dés du résultat de ce coup critique Ensuite, vous appliquez celui des deux résultats que vous préférez. Vous ne pouvez pas relancer ce sort tant que vous n'avez pas utilisé la possibilité de relancer les dés ou que sa durée n'a pas expiré

Domaine du Feu



Les sorciers Flamboyants utilisent les secrets d *Aqshy* pour manipuler le feu sous toutes ses formes, depuis l incendie jusqu aux flammes de la passion. Si vous disposez du talent Science de la magie (feu), vous devez choisir l'une des trois listes de sorts de la **Table 6–3: listes de sorts du domaine du Feu.** Vous trouverez ci-après la description de tous les sorts de ces listes

Bouclier d'Aqshy

Difficulté: 12
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: une amulette en fer (+1)
Description: vous vous enveloppez des courants du vent rouge qui vous protègent contre les attaques de feu. Vous bénéficiez

TABLE 6 3: LISTES DE SORTS DU DOMAINE DU FEU

Liste élementaire du feu	Liste mystique du feu	Liste cardinale du feu
Bouclier d *Aqshy*	Colerique	Boule de feu
Boule de feu	Cuisson éclair	Cautérisation
Cauterisation	Égide d *Aqshy*	Cœur ardent
Cœur ardent	Embrasement de colere	Colerique
Conflagration fatale	Flamme inextinguible	Conflagration fatale
Couronne de feu	Gout du feu	Couronne de feu
Epee ardente de Rhuin	Rideau de feu	Egide d'*Aqshy*
Explosion flamboyante	Ruine et destruction	Rideau de feu
Flammes d U Zhu	Sang bouillant	Sang bouillant
Souffle de feu	Vengeance ardente	Vengeance ardente

ainsi d un bonus de +20% en Endurance pendant 10 minutes applicable uniquement contre les degâts du feu, comme le souffle d un dragon, les boules de feu, etc Vous ne pouvez lancer ce sort sur autrui

Boule de feu

Difficulté: 12
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une bille de soufre (+2)
Description: vous generez un nombre de boules de feu égal a votre valeur de Magie Vous pouvez les lancer sur un ou plusieurs de vos adversaires situes dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Les boules de feu sont des *projectiles magiques* ayant une valeur de degats de 3

Cauterisation

Difficulté: 4
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: un morceau de charbon (+1)
Description: vous pouvez appliquer vos mains sur une plaie ouverte et la refermer par cauterisation. Si ce sort ne rend pas de points de Blessures au sujet, il equivaut à des soins medicaux, ce qui peut sauver un blessé critique d une mort certaine Avec l accord du MJ, ce sort peut etre employé pour d'autres tâches similaires, comme le marquage au fer rouge mais il ne peut fonctionner que si vos mains sont nues

Cœur ardent

Difficulté: 16
Temps d'incantation: 2 actions completes
Ingrédient: une fiole contenant une mixture de sang et d huile (+2)
Description: vous liberez l ardeur enfouie dans le cœur de vos alliés. Tous vos compagnons situés dans un rayon de 30 metres (15 cases) beneficient d un bonus de +20% aux tests de Peur et de Terreur pendant les 10 prochaines minutes. Le benefice de ce sort est perdu s ils s ecartent de plus de 30 metres (15 cases)

Colérique

Difficulté: 6
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: un de a coudre de bile (+1)
Description: la cible que vous choisissez dans un rayon d 12 metres (6 cases) doit réussir un test de Force Mentale pour eviter de devenir furieuse envers une autre cible que vous av designée Si la victime manque le test de 20% ou plus, elle attaqu la cible designee. A chaque round, la victime peut tenter nouveau test de Force Mentale pour se liberer des effets de ce sort

Conflagration fatale

Difficulté: 3
Temps d'incantation: 1 action complete et 1 demi-action
Ingrédient: une dent de dragon (+3)
Description: voici le sort le plus destructeur de l'arsenal d sorciers Flamboyants. En invoquant une *conflagration fat* vous creez un enfer de flammes qui engloutit une zone de choix dans un rayon de 48 metres (24 cases). Utilisez pour c grand gabarit. Les victimes subissent un nombre coups ega a votre valeur de Magie ayant une valeur de dégats de 4 To personne qui reste dans la zone apres son prochain tour de doit réussir un test de Force Mentale par round passé dans flammes, sous peine de subir a nouveau les degâts Le sort re actif jusqu a ce qu il n ait plus rien de vivant dans la zone Le so constitue une invocation si puissante et violente que tous sorciers situes dans un rayon de 7,5 kilometres prenne conscience de la perturbation de l'Aethyr provoquée par s incantation. Les sorciers de bataille de l'Ordre Flamboya poursuivent souvent ceux qui recourent à ce sort inconsid rement pour leur rappeler ou se situent les limites, d une manier plutot mordante

Couronne de feu

Difficulté: 8
Temps d'incantation: 1 action complete
Ingrédient: 1 co (+1)
Description: ce sort crée une majestueuse couronne de



flammes ondoyantes au-dessus de votre tête pour un nombre de rounds équivalent à votre valeur de Magie. Pendant la durée du sort, vous bénéficiez de +20% aux tests de Commandement et d'Intimidation. Par ailleurs, vos ennemis doivent réussir un test de Force Mentale avant de pouvoir vous attaquer au corps à corps. S'ils le ratent, il leur faut entreprendre une autre action. Le diadème de feu éclaire comme une torche et peut servir à embraser des matières inflammables, mais ceci demande des gestes tellement inélégants que peu de sorciers Flamboyants y recourent sans une bonne raison. Un sorcier Flamboyant ne peut en aucun cas se blesser par le biais de ce sort.

Cuisson éclair

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une fourchette en métal (+1)
Description : vous pouvez cuire instantanément une portion de nourriture à votre goût ou faire bouillir immédiatement à gros bouillon jusqu'à un litre d'eau (ou de liquide similaire). Il s'agit d'un sort de contact.

Egide d'Aqshy

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : un bouclier miniature en or (+3)
Description : vous et tous les alliés qui vous tiennent les mains (ainsi que tous ceux qui leur tiennent les mains, etc.) êtes totalement immunisés contre les dégâts causés par le feu. Si la chaîne des mains est interrompue, quiconque n'est plus relié à vous-même de manière directe ou indirecte perd immédiatement le bénéfice de cette immunité. Ceux qui sont protégés par l'*égide d'Aqshy* sont immunisés contre les feux naturels, ainsi que contre tous les effets de feu magique générés par des sorts dont la difficulté est inférieure à celle de celui-ci, et contre tous les effets de feu créés par des créatures dont la Force Mentale est inférieure à la vôtre. Ce sort dure un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Vous ne pouvez lancer ce sort que sur vous-même, c'est-à-dire que vous seul pouvez être le point de départ de la chaîne d'individus protégés.

Embrasement de colère

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une mèche de cheveux roux (+2)
Description : la victime de votre choix est consumée par la haine. La cible doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (-10%) pour résister aux effets de ce sort. En cas d'échec, elle gagne un bonus de +10% en Capacité de Combat et en Endurance. Toutefois, à chaque round, elle perd également 1 point de Blessures en raison des feux de la rage qui la consument. La victime attaque la créature la plus proche, qu'il s'agisse d'un allié ou d'un ennemi. Elle peut se libérer de ce sort en réussissant un test de Force Mentale Assez difficile (-10%), au prix d'une action gratuite qu'elle peut entreprendre à la fin de chaque tour. Il s'agit d'un sort de contact.



Épee ardente de Rhuin

Difficulté: 14
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une torche (+2)
Description: une épée de flammes se materialise entre vos mains. Elle équivaut à une arme magique dotée de l'attribut percutante et d une valeur de dégats de 4. Vous beneficiez egalement d'un bonus de +1 en Attaques pendant toute la duree du sort, applicable uniquement quand vous maniez l'*épée ardente de Rhuin* Le sort reste actif pour un nombre de rounds egal à votre valeur de Magie Vous pouvez prolonger cette duree en reussissant un test de Force Mentale à chaque round suivant

Explosion flamboyante

Difficulté: 22
Temps d'incantation: 1 action complete
Ingrédient: une dague en acier trois fois trempe (+3)
Description: vous provoquez 1d10 explosions de flammes sur un ou plusieurs de vos adversaires dans un rayon de 48 mètres (24 cases) Chaque explosion correspond à un *projectile magique* d une valeur de degats de 4 Dans tous les cas, vous ne pouvez creer moins d'explosions que votre valeur de Magie

Flamme inextinguible

Difficulté: 11
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: un soufflet (+2)
Description: choisissez un feu situé dans les 12 metres (6 cases) et dont la taille ne depasse pas celle d'un feu de camp Il devient impossible à eteindre par le vent ou l'eau, qu ils soient magiques ou naturels. Cet effet dure un jour si vous avez 1 en Magie, une semaine si vous avez 2, un mois si vous avez 3 et un an si vous avez 4 En plus d'être inextinguible, le feu ne consomme aucun combustible tant que dure le sort Si les combustibles qui alimentaient le feu sont disperses, les flammes subsistent sur les petits morceaux un feu de camp inextinguible qu on aurait dispersé a coups de pied, par exemple continue de brûler les morceaux de bois qui le composaient. Une fois que le sort expire, le feu continue de bruler normalement jusqu'à ce que les combustibles soient consumes ou qu il soit eteint par un agent exterieur

Flammes d'U'Zhul

Difficulté: 6
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une allumette (+1)
Description: vous pouvez lancer une fleche de feu sur un adversaire situé dans un rayon de 36 metres (18 cases). Il s agit d'un *projectile magique* ayant une valeur de dégâts de 4

Goût du feu

Difficulté: 9
Temps d'incantation: 1 action complete
Ingrédient: un grain de poivre (+1)
Description: vous conferez un goût corse a une portion de nourriture ou de boisson. La nourriture devient fortement epicée et les boissons de tout type obtiennent le gout brûlant et les effets d'un alcool fort Une « portion » de nourriture represente un plat de nourriture que l'on vous sert, un récipient contenant un plat unique (un faitout entier, par exemple), ou un récipie[illegible] boisson dont la taille est inférieure ou egale a un fût d'[illegible] tonnelet de bière Les effets des alcools sont decrits a la page [illegible] de *WJDR* Les breuvages qui contiennent deja de l'a[illegible] deviennent l'equivalent d'alcools forts. La nourriture e[illegible] cause chez ceux qui n y sont pas habitués (le lanceur du sor[illegible] toujours considere comme habitue a ce genre de nourriture[illegible] douleurs intestinales pendant plusieurs heures sauf si le c[illegible] reussit un test d'Endurance

Rideau de feu

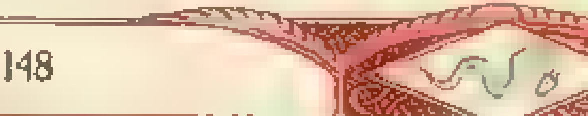
Difficulté: 14
Temps d'incantation: 1 action complete
Ingrédient: un morceau de tapisserie roussi par le feu (+2
Description: vous creez un rideau de flammes haut de 4 met[illegible] (2 cases) et long de 12 metres (6 cases). Vous pouvez en m[illegible] le contour à volonté Bien qu il soit comme suspendu [illegible] rideau affecte par la gravite normale, la « tringle » imaginaire qui le supporte peut être tordue à n'importe quel angle, suiv[illegible] n importe quelle courbe ou être suspendue à n importe q[illegible] hauteur de votre choix Toute creature adjacente au rideau [illegible] touchant subit un coup d une valeur de degâts 3, ce qui [illegible] egalement valable si on le traverse De plus, le rideau lui-mem[illegible] la fumée qu'il degage infligent un malus de -20% en Capaci[illegible] Tir à tous les projectiles qui sont tires au travers Un ma[illegible] similaire de -20% s'applique a tous les tests liés à la vue et [illegible] perception a travers le rideau. Le rideau peut être agite p[illegible] brise ou un vent violent tout comme le serait un rideau d et[illegible] lourde Cela peut l'amener, selon le bon vouloir du MJ, à toucher les creatures proches (et à infliger les degats indiqués plus h[illegible] ou a mettre le feu aux substances combustibles. Ce sort dure [illegible] nombre de minutes egal à votre valeur de Magie

Ruine et destruction

Difficulté: 18
Temps d'incantation: 1 action complete
Ingrédient: un morceau de charbon chauffe à blanc (+2)
Description: vous suscitez la destruction instantanée par le f[illegible] d'un objet non vivant Si vous avez une valeur de Magie de 1 v[illegible] pouvez affecter des objets representant au maximum un encom[illegible]brement de 10 (des objets qui tiennent dans la paume de votre main). Si elle est de 2, vous pouvez affecter des objets représentan[illegible] un encombrement de 50 (des objets que l'on peut facilemen[illegible] porter avec soi) si elle est de 3, des objets representant un encom[illegible]brement de 200 (des objets qu on peut soulever relativemen[illegible] facilement) et si elle est de 4, des objets representant un encom[illegible]brement de 1000 (des objets qui peuvent être traînés par u[illegible] cheval) Une fois le sort lancé, les restes exacts de l ob[illegible] dépendent de sa nature et c est au MJ d en decider au cas par cas Une feuille de papier est reduite en cendres. Une robuste chais[illegible] de bois se transforme en un tas de bouts de bois calcinés. Une épée sera noircie et les bandes de cuir de sa poignée detruite[illegible] mais la lame restera intacte La regle generale, c'est que tout obje[illegible] qui serait detruit par un incendie prolongé sera détruit par *ruine et destruction* Une fois le sort terminé les restes de l objet so[illegible] froids au toucher Il s'agit d'un sort de contact

Sang bouillant

Difficulté: 21
Temps d'incantation: 1 action complete



Ingrédient : la rate d'un ogre (+3)
Description : vous infligez à une cible qui a manqué un test d'Endurance Assez difficile (–10%) une souffrance atroce en faisant bouillir son sang. À chaque round, pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, la victime subit un coup d'une valeur de dégâts de 3, qui tient compte de son Endurance mais pas de son armure. De plus, tant qu'elle est sous l'effet de ce sort, la victime subit un malus de –20% aux tests de Perception en raison des hallucinations et de la douleur. Les cibles qui sont tuées par *sang bouillant* explosent dans une gerbe de sang brûlant, infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 1 à toutes les créatures situées dans un rayon de 2 mètres (1 case) de la victime. Il s'agit d'un sort de contact.

Souffle de feu

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une écaille de dragon (+3)
Description : vous crachez un torrent de flammes semblable au souffle des dragons de légende. Utilisez le gabarit de flammes. Les victimes du sort subissent un coup d'une valeur de dégâts de 8. Un test de Force Mentale réussi réduit le coup à une valeur de dégâts de 4. Il va sans dire que le commun des mortels, vous voyant cracher le feu de la sorte, ne manquera pas de vous prendre pour quelque démon du Chaos et réagira en conséquence.

Vengeance ardente

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : trois gouttes du sang de la cible (+3)
Description : vous suscitez chez la cible de ce sort un brûlant désir de vengeance à l'égard d'un autre personnage. Vous devez nommer la cible et l'objet de la vendetta pendant l'incantation du sort. Si la victime du sort rate un test de Force Mentale Assez difficile (–10%), elle n'a plus qu'une obsession : se venger du personnage nommé. La victime est incapable de dire pourquoi, mais ce qu'elle sait, c'est que son ennemi est un traître et ne mérite que la mort. Le sort dure un an et un jour ou jusqu'à ce que la vengeance ait été accomplie. Chaque mois, la cible peut effectuer un autre test de Force Mentale pour tenter de se libérer du sort, mais ces tests ultérieurs sont Très difficiles (–30%). Le brasier de la vengeance ardente est difficile à éteindre.

Domaine de la Lumière

Quand souffle le Vent blanc, *Hysh*, les sorciers Lumineux peuvent rassembler une incroyable puissance contre les horreurs issues des Royaumes du Chaos. Si vous disposez du talent Science de la magie (Lumière), vous devez choisir l'une des trois listes de sorts de la **Table 6–4 : listes de sorts du domaine de la Lumière.** Vous trouverez ci-après la description de tous les sorts de ces listes.

Arme rayonnante

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un porte-bonheur en argent (+1)
Description : vous enchantez temporairement une arme de mêlée que vous touchez à l'aide du pouvoir radiant de *Hysh*. Pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, l'arme est considérée comme magique et bénéficie d'un bonus aux dégâts de +2 contre les démons. Le porteur d'une arme rayonnante échoue automatiquement aux tests de Dissimulation. Il s'agit d'un sort de contact.

Bannissement

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une brindille de chêne (+2)
Description : vous emprisonnez dans les tentacules de *Hysh* un démon situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases), profitant de la pureté de la lumière pour le renvoyer dans les Royaumes du Chaos. Si le sort est lancé avec succès, le *bannissement* se résout par le biais d'un test de Force Mentale opposé. Si vous le remportez, le démon disparaît ; si vous le perdez, le démon reste. En cas d'égalité, vous restez tous deux bloqués en plein combat mental. Aucun des deux adversaires ne peut alors entreprendre la moindre action (pas même esquiver) tant que la lutte continue. Effectuez des tests de Force Mentale opposés à chacun de vos tours de jeu jusqu'à ce que l'un des deux l'emporte. *Bannissement* peut également servir à exorciser une créature possédée.

TABLE 6–4 : LISTES DE SORTS DU DOMAINE DE LA LUMIÈRE

Liste élémentaire de la lumière	Liste mystique de la lumière	Liste cardinale de la lumière
Bannissement	Arme rayonnante	Arme rayonnante
Colonne de gloire	Bienveillance de *Hysh*	Bienveillance de *Hysh*
Exorcisme	Clairvoyance	Clairvoyance
Inspiration lumineuse	Édifice illuminé	Colonne de gloire
Lueur éblouissante	Guérison	Inspiration lumineuse
Lumière aveuglante	Lueur purificatrice	Lueur éblouissante
Manteau de lumière	Lumière immunisante	Lumière immunisante
Regard radieux	Pouvoir de la vérité	Manteau de lumière
Soins de *Hysh*	Rayon de soumission	Pouvoir de la vérité
Yeux de la vérité	Sentinelle rayonnante	Yeux de la vérité



Bienveillance de Hysh

Difficulté : 27
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : une mèche de cheveux de la cible, coupée alors qu'elle était en pleine santé (+3)
Description : vous enveloppez un personnage du pouvoir guérisseur de *Hysh* et tous les dégâts et maladies qui l'affectent sont guéris. Cela comprend toutes les Blessures subies, les maladies dont il souffre actuellement, les poisons qu'il a en ce moment dans le corps, et autres effets semblables. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez également lancer sur vous-même.

Clairvoyance

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une perle de verre transparente (+1)
Description : vous touchez un personnage et vous réduisez un malus qui affecte son Intelligence, sa Force Mentale ou sa Sociabilité d'un maximum de 10% (un malus de –20% passe à –10%, un malus de –10% ou moins est réduit à zéro, etc.). La réduction du malus est effective pendant un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie, mais le fait de lancer ce sort plusieurs fois de suite ne permet pas de cumuler les effets positifs affectant une même caractéristique d'un même personnage. Cependant, vous pouvez le lancer plusieurs fois pour réduire des malus affectant des caractéristiques différentes. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Colonne de gloire

Difficulté : 28
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un diamant d'une valeur d'au moins 100 co (+3)
Description : vous focalisez l'énergie de *Hysb* qui se matérialise en une colonne meurtrière de lumière ardente, quelque part dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Les créatures affectées subissent un coup d'une valeur de dégâts de 4 et doivent réussir un test d'Agilité sous peine de subir également les effets du sort *lueur éblouissante*. *Colonne de gloire* étant une invocation surpuissante, tous les sorciers présents dans un rayon de 7,5 kilomètres prennent conscience de la perturbation dans l'Aethyr provoquée par ce sort. Y recourir pour autre chose que la lutte directe contre les démons est très mal perçu par les doyens hiérophantes de l'Ordre Lumineux.

Edifice illuminé

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une bougie de cire intacte (+2)
Description : vous illuminez l'intérieur d'un bâtiment comme s'il était en plein jour. Avec une valeur de Magie de 1 vous pouvez affecter un bâtiment de la taille d'une masure, avec une valeur de 2 un bâtiment ou une maison comportant plusieurs pièces mais de taille modérée, avec une valeur de 3 un grand manoir, et avec une valeur de 4 n'importe quel bâtiment d'un seul tenant, quelle que soit sa taille. La lumière brille dans les pièces, les greniers, les placards, et dans tout autre espace défini par un plafond et des murs faits par la main de l'homme. En plus d'illuminer l'intérieur de l'édifice, la lumière brille à travers les portes, les fenêtres, et même les interstices séparant planches et bardeaux. Il s'agit d'un sort de contact : vous devez toucher un élément structurel [illegible] du bâtiment (mur, poutre, etc.) pour qu'il soit affecté.

Exorcisme

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : une brindille d'un chêne frappé par la foudre [illegible]
Description : vous lacérez les vents de l'Aethyr, ce qui permet de bannir un groupe de démons situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Les démons affectés doivent réussir un test de Force Mentale sous peine d'être bannis et renvoyés dans les Royaumes du Chaos.

Guérison

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un cataplasme (+2)
Description : vous utilisez le pouvoir de *Hysb* pour aider plusieurs personnages souffrant de maladie ou empoisonnés. Ce sort affecte un nombre maximal de personnages égal à votre valeur de Magie et tous doivent être situés dans un rayon de 8 mètres (4 cases) de vous. Si ce sort est lancé avec succès, les maladies affectant les cibles voient leur durée réduite de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur). Sinon, le sort peut débarrasser chaque cible d'un poison, annulant tous ses [illegible]. Vous devez décider si *guérison* traitera les maladies ou les empoisonnements quand vous lancez le sort.

Inspiration lumineuse

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une page d'un livre (+2)
Description : vous ouvrez votre esprit à *Hysb* et laissez sa sagesse vous apporter la lumière sur un problème intellectuel des plus épineux. Une fois le sort terminé, vous pouvez effectuer un test de Connaissances accompagné d'un bonus de +30%.

Lueur éblouissante

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un petit miroir (+1)
Description : vous créez une explosion lumineuse, dans un rayon de 36 mètres (18 cases), qui éblouit les personnes situées dans la zone. Utilisez le petit gabarit. Pendant 1d10 rounds, les créatures affectées subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat, de Capacité de Tir et d'Agilité ainsi qu'à tous les tests de Perception liés à la vue.

Lueur purificatrice

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de savon (+1)
Description : une faible lueur passe sur la surface de n'importe quel objet ou personnage, et ce dernier se retrouve d'une impeccable propreté. La poussière disparaît, les ternissures s'estompent, les odeurs rances sont éliminées et la barbe de plusieurs jours est nettement coupée. Quant à la nourriture et aux boissons gât[illegible]

peut les purifier (et meme les rendre savoureuses si elles ...ient à l origine) grace à ce sort Il s'agit d'un sort de contact

Lumière aveuglante

Difficulté : 24
Temps d'incantation : 1 action complete
Ingrédient : un disque de mithril poli (+3)
Description : vous créez une explosion de lumiere chatoyante, ...paraissant dans un rayon de 48 metres (24 cases) et aveuglant ...tes les creatures comprises dans la zone Utilisez le grand gabarit Toutes les personnes affectees doivent effectuer un test d'Agilité En cas d'echec, chaque victime est aveuglee ce qui ...uit ses valeurs d'Agilite de Mouvement et de Capacite de Combat de moitié (arrondir à l'entier inferieur), tandis que sa ...te de Tir tombe à 0. De plus elle rate automatiquement ...s les tests de Perception lies à la vue. Les personnes qui reussissent le test initial ne subissent que l'equivalent du sort *...ur eblouissante* Dans tous les cas, les effets du sort persistent pendant 1d10 rounds

Lumiere immunisante

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 2 actions completes
Ingrédient : une bougie de cire benie par un pretre de Shallya (+2)
Description : en lançant ce sort, vous allumez un feu de n'importe quelle taille, depuis la flamme d une bougie jusqu a un ... de camp Tous ceux qui se trouvent dans la zone eclairee par ...tte flamme (sa portee maximale cf page 117 de *WJDR*) reussissent automatiquement tous les tests d'Endurance requis pour resister aux maladies tant qu elle brule On peut accroitre la ...le du feu (en ajoutant du combustible par exemple) et meme ... diviser en plusieurs parties (en allumant par exemple une autre ...ugie a l aide de la premiere). Dans ce dernier cas, les feux « engendres » ont exactement les memes effets que leurs « parents », et ces effets s appliquent à ceux qui sont illumines par n'importe lequel de ces feux jusqu à ce qu ils s eteignent

Manteau de lumière

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une bougie (+1)
Description : vous etes enveloppe d'un champ de lumiere qui ...us protege des attaques à distance Tous les projectiles non ...giques voient leur valeur de degats reduite à 0 (en d autres termes, les degats s'elevent simplement à 1d10). *Manteau de lumière* reste actif pendant un nombre de minutes egal a votre valeur de Magie durant lesquelles vous ne pouvez effectuer aucun test de Dissimulation à cause de la lumiere que vous degagez

Pouvoir de la vérité

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complete et 1 demi-action
Ingrédient : une feuille de velin vierge (+2)
Description : un personnage que vous touchez devient plus ...avaincant, mais uniquement s il parle honnetement S il se conforme à cette restriction le personnage gagne un bonus de +30% aux tests de Charisme et peut affecter le double du nombre normal d'individus (on effectue le calcul une fois que les effets d Éloquence et d'Orateur ne ont ete pris en compte). Les effets de ce sort n ont rien d ostentatoire (la cible n est pas environnee d une aura lumineuse ni accompagnee par une musique celeste), et il n'y a donc aucun moyen facile de juger de l'honneteté du beneficiaire Il s agit d un sort de contact que vous pouvez egalement lancer sur vous-même

Rayon de soumission

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 2 actions completes
Ingrédient : un miroir parfait (+3)
Description : un trait de lumiere étincelante jaillit de votre main. Si vous utilisez le miroir la lumiere emane de celui-ci et il se brise quand le sort s'acheve Utilisez le gabarit de cone Toutes les creatures des Royaumes du Chaos (c est-a-dire les demons) prises dans la zone d'action de ce sort doivent reussir un test de Force Mentale accompagne d un malus de -10% multiplié par votre valeur de Magie Ceux qui echouent ne peuvent pas entreprendre d'action de deplacement tant que vous maintenez le rayon en place Vous pouvez projeter le cône de lumiere pendant un nombre de rounds egal à votre valeur de Magie Vous pouvez allonger la durée de ce sort d'un round supplementaire par point de Blessures que vous sacrifiez

Regard radieux

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complete
Ingrédient : une loupe (+1)
Description : votre regard focalise l'énergie radieuse sur une cible situee dans un rayon de 16 metres (8 cases). Il s'agit d un *projectile magique* d une valeur de degats de 6. Il arrive qu un simple regard puisse tuer

Sentinelle rayonnante

Difficulté : 11
Temps d incantation : 1 action complete
Ingrédient : une rondache (+2)
Description : vous créez une boule de lumiere brillante de la taille d'une tête d'homme, qui flotte autour de votre corps, se deplaçant lentement ou avec vivacite selon la situation La boule devie les coups qui vous prennent pour cible, vous protegeant ainsi contre les attaques Une fois par round la sentinelle radieuse peut parer une attaque de corps à corps qui vous prend pour cible, en utilisant votre Force Mentale en guise de Capacite de Combat Cette parade n est pas comptee comme votre parade pour ce round La boule se dissipe après un nombre de minutes egal a votre valeur de Magie

Soins de Hysh

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complete
Ingrédient : une perle en verre transparent (+2)
Description : votre contact soigne un personnage blessé d un nombre de points de Blessures égal a votre valeur de Magie Il s agit d un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-meme

Yeux de la verite

Difficulté 20

Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une sphère de verre (+2)
Description : vos yeux brillent de l'éclat de la vérité. Pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, vous pouvez percer les illusions, l'obscurité magique ou normale, l'invisibilité et toutes les formes de déguisement dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Toutes les créatures dissimulées vous sont aussi révélées.

Domaine du Métal

Plongés dans les arcanes des sciences, les magisters de *Chamon*, le Vent de Magie jaune, sont des experts en transmutation, altérant les propriétés fondamentales des substances afin d'en créer de nouvelles. Si vous disposez du talent Science de la magie (métal), vous devez choisir l'une des trois listes de sorts de la **Table 6–5 : listes de sorts du domaine du Métal.** Vous trouverez ci-après la description de tous les sorts de ces listes.

Armure de plomb

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un casque miniature sculpté dans le plomb (+2)
Description : sous votre influence, les armures d'un groupe d'ennemis situés dans les 48 mètres (24 cases) pèsent aussi lourd que si elles étaient en plomb. Utilisez le grand gabarit. Tous les individus affectés subissent un malus de –10% en Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité, ainsi qu'un malus de –1 en Mouvement. *Armure de plomb* dure 1 minute (6 rounds).

Défaut

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une petite lime en métal (+1)
Description : vous altérez subtilement la composition et les caractéristiques d'une arme située dans un rayon de 24 mètres (12 cases). L'arme perd temporairement tous les effets positifs dus aux attributs qu'elle possède pendant 1d10 rounds et son porteur subit un malus de –10% en Capacité de Combat quand il l'utilise. Quant aux effets néfastes des attributs que possède l'arme, ce sort les fait empirer : les armes expérimentales s'enrayent sur un résultat de 88-96 et explosent sur un résu[ltat] de 97-00, les armes lentes confèrent un bonus de +20% [aux] parades et aux esquives de l'ennemi, les armes épuisantes [ne] donnent jamais de bonus si elles sont percutantes, les armes p[eu fi]ables s'enrayent sur un résultat de 92-97 et explosent s[ur un] résultat de 98-00.

Dévoiler l'inconnu

Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une drachme d'extrait de sulfure d'arsenic (+3)
Description : ce sort vous permet de percer tous les secr[ets] d'un objet, d'apprendre sa composition ainsi que toutes les propriétés spéciales ordinaires qu'il peut avoir. Par exemple, [un] sorcier Doré utilisant *dévoiler l'inconnu* pourrait apprendre [les] propriétés médicinales de la crapaudine (cf. page 74 de l'*Arsenal du Vieux Monde*).
En plus des effets normaux de ce sort, vous pouvez effectuer un test spécial de Focalisation Assez Difficile (–10%) pour décou[vrir] les propriétés particulières d'un objet magique. Vous bénéfic[iez] d'un bonus de +10% multiplié par votre valeur de Magie. P[our] chaque degré de réussite, vous apprenez l'un des traits spécia[ux] de l'objet magique. Dans le cas d'objets maudits, souillés ou g[...] d'une façon ou d'une autre, vous découvrez leur propriété dange[reuse] en dernier.

Enchantement d'objet

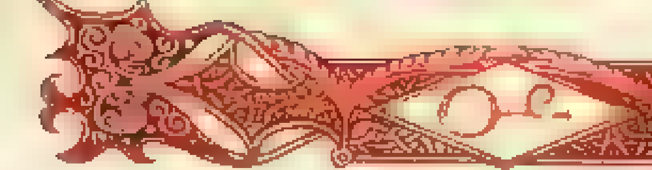
Difficulté : 21
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une plume de griffon (+3)
Description : vous enchantez temporairement un objet, ce [qui] confère un bonus de +5% à l'une des caractéristiques du porte[ur]. La fonction magique de l'objet doit rester en adéquation avec sa forme ; vous pouvez ainsi enchanter une épée pour conférer [un] bonus en Capacité de Combat ou un bandeau pour un bonus e[n] Sociabilité. L'objet est considéré comme magique. L'enchanteme[nt] reste actif pendant 1 heure, sachant qu'un même objet ne peu[t] être enchanté qu'une seule fois. Il s'agit d'un sort de contact.

Façonnage du métal

Difficulté : 18

TABLE 6-5 : LISTES DE SORTS DU DOMAINE DU METAL

Liste élémentaire du métal	Liste mystique du métal	Liste cardinale du métal
Armure de plomb	Défaut	Défaut
Enchantement d'objet	Dévoiler l'inconnu	Dévoiler l'inconnu
Façonnage du métal	Inscription	Enchantement d'objet
Flèches d'argent d'Arha	Loi de la forme	Flèches d'argent d'Arha
Garde d'acier	Loi du temps	Garde d'acier
Loi de l'or	Métal révélateur	Loi de l'or
Loi de la logique	Or du fou	Loi du temps
Malédiction de la rouille	Rigidité de corps et d'esprit	Métal révélateur
Transmutation de la folie	Rune secrète	Rune secrète
Visions du destin	Soufflet de forge	Visions du destin







...emps d'incantation : 1 minute
...grédient : un talisman représentant un marteau et une ...clume (+2)
...escription : vous pouvez transformer un objet métallique en ...autre. Cela ne change pas le type du métal, uniquement sa ...me : vous pouvez, par exemple, transformer un bouclier de ...al en urne. Ce sort ne fonctionne pas sur les objets ...giques. La qualité de fabrication du nouvel objet, s'il est ...soin de la déterminer, dépend d'un test de Focalisation ... donner un objet de qualité exceptionnelle correspond à un ... Très Difficile (–30%), tandis qu'un objet de bonne qualité ...btient au prix d'un test Difficile (–20%). Un test de difficulté ...yenne produit un objet de qualité moyenne, alors qu'un test ...Focalisation manqué, quelle qu'en soit la difficulté, ne donne ... un objet de qualité médiocre. Il s'agit d'un sort de contact.

Flèches d'argent d'Arha

...ifficulté : 13
T...mps d'incantation : 1 demi-action
...ngrédient : une pointe de flèche en argent (+2)
...escription : vous créez un nombre de flèches d'argent égal à ...re valeur de Magie que vous pouvez lancer sur l'un ou ...sieurs de vos adversaires situés dans un rayon de 48 mètres ... cases). Les *flèches d'argent d'Arha* sont des *projectiles ...giques* d'une valeur de dégâts de 3, qui disparaissent après ...r infligé leurs dégâts.

Garde d'acier

...ifficulté : 5
...emps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une bille d'acier (+1)
Description : vous invoquez des sphères miroitantes d'acier qui gravitent autour de votre corps et vous protègent contre les attaques pendant 1 minute (6 rounds) avant de disparaître. Toutes les attaques dirigées contre vous subissent un malus de –10% en Capacité de Combat ou en Capacité de Tir, selon le cas.

Inscription

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un ciseau (+1)
Description : en passant votre main sur n'importe quelle surface métallique, vous faites apparaître une inscription ineffaçable sur l'objet. L'inscription peut être de n'importe quelle longueur (du moment qu'elle tient sur l'objet), mais chaque douzaine de mots en plus de la première augmente le temps d'incantation d'une action complète supplémentaire. L'inscription apparaît avec votre écriture et ceux qui la connaissent bien pourront vous identifier comme en étant l'auteur.

Loi de l'or

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un petit fourreau doré très ouvragé d'une valeur minimale de 75 co (+3)
Description : vous enveloppez de l'étreinte de *Chamon* un objet magique situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases), ce qui neutralise ses pouvoirs. L'objet perd alors toute fonction magique pendant 1d10 rounds.

Loi de la forme

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une tige de fer (+1)
Description : vous transmutez un objet solide et inanimé, le rendant dur comme l'acier. Il devient lourd et bien que son apparence ne change pas, on croirait du métal au contact. Généralement, cet effet provoque une augmentation de la valeur d'Encombrement de l'objet, et accroît la difficulté des tests de Force pour défoncer les portes et autres obstacles (comme les fenêtres en verre), renforce les liens de corde, empêche les torches de prendre feu, etc. Vous devez toucher l'objet pour l'affecter. *Loi de la forme* dure un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Loi de la logique

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1d10 actions complètes
Ingrédient : un morceau de papier vierge (+1)
Description : vous recourez à la magie de la logique pour optimiser un test de compétence ou de caractéristique. Ce sort doit être lancé avant que le test ne soit effectué, sachant que *loi de la logique* peut vous assister vous ou l'un de vos alliés situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Le temps d'incantation aléatoire (1d10 actions complètes) couvre à la fois l'évaluation du problème et l'incantation à proprement parler. S'il est lancé avec succès, *loi de la logique* octroie un bonus de +20% au test de compétence ou de caractéristique correspondant. Le bonus doit servir dans les 5 minutes qui suivent la fin de l'incantation.

Loi du temps

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un os fossilisé (+2)
Description : vous rendez un objet solide et inanimé fragile et facilement cassable. L'effet est indécelable au poids et au contact de l'objet. En général, la difficulté visant à détruire l'objet s'en trouve réduite (généralement de 1d10/2 crans), comme quand il s'agit de défoncer une porte ou une fenêtre, de rompre des liens, de briser des barreaux, etc. *Loi du temps* dure un nombre de minutes égal à 1 plus votre valeur de Magie.

Malédiction de la rouille

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un clou rouillé (+1)
Description : un objet métallique situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases) rouille sous votre influence, ce qui le rend inutilisable. Vous pouvez ainsi affecter un objet dont l'encombrement ne dépasse pas 75.

Métal révélateur

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : une lentille (+1)
Description : vous touchez un objet en métal et vous découvrez son passé, observant les circonstances de sa création et l'instant où il fut forgé comme si vous y étiez. Par la suite, vous pouvez tenter de vous rappeler un fait particulier concernant ce qu[e] vous avez vu en réussissant un test d'Intelligence.

Or du fou

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une fleur pétrifiée (+2)
Description : vous altérez momentanément la qualité d'un [objet] inanimé pour le faire paraître plus précieux qu'il ne l'es[t] réellement. Les sous de cuivre deviennent des couronnes [d'or], une épée rouillée devient un sabre de qualité exceptionnelle, un dentier de bois brille de l'éclat de l'argent. La valeur de l'ob[jet] est multipliée par 10. *Or du fou* dure un nombre d'heures ég[al à] votre valeur de Magie. Vous devez toucher l'objet pour l'affecte[r].

Rigidité de corps et d'esprit

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un petit disque d'acier (+2)
Description : votre corps et votre esprit prennent les propri[étés] du métal, ce qui les rend forts, résistants et immuables. Vo[us] gagnez l'équivalent de 1 point d'Armure sur toutes les locali[sa]tions (cumulable avec toute autre armure pour un maximum [de] 5 PA) et un bonus de +10% en Force Mentale. De plus, vo[us] découvrez que vous êtes bien moins susceptible de ch[anger] d'avis pendant la durée du sort ; cet effet n'est pas représen[té par] des statistiques et doit être interprété selon le bon vouloir du [MJ]. Ces effets durent un nombre de minutes égal à votre valeur [de] Magie.

Rune secrète

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une fiole d'encre mêlée de paillettes d'or (+3)
Description : ce sort peut être lancé de deux façons : pou[r] enregistrer un message secret ou pour lire un message cons[...] de la sorte. La première méthode fonctionne comme le s[ort] *inscription*, mais au lieu d'être visible pour tous, le message es[t] invisible même quand on examine attentivement l'objet. Afin d[e] voir le message inscrit à l'aide de *rune secrète*, le sort doit êt[re] lancé de la deuxième manière, rendant le message visible. Le[s] sorciers Dorés utilisent fréquemment ce message pour commu[ni]quer entre eux. D'ordinaire, ils relancent *rune secrète* sur [l'] objet dont ils ont déchiffré le message, afin de tenir celui-[ci à] l'abri des yeux des curieux.

Soufflet de forge

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un souffle d'air chaud (+1)
Description : vous amenez un feu déjà allumé dans une forge, [un] foyer ou tout autre réceptacle où la chaleur et le feu sont utilis[és] à des fins spécifiques par des humains, à brûler à son intens[ité] maximale, et ce sans consumer de combustible supplémentaire pendant 1d10x10 minutes.

Transmutation de la folie

Difficulté : 23

Temps d'incantation : 10 minutes
Ingrédient : une page d'un livre écrit par un dément (+3)
Description : vous tentez de transformer un esprit malade en esprit sain, ce qui reste une tâche périlleuse. L'incantation du sort s'accompagne d'un test de Focalisation. S'il est réussi, la cible perd 1d10 points de Folie. En revanche, si le test est manqué, la cible gagne 1d10 points de Folie. Il s'agit d'un sort de contact que vous ne pouvez lancer sur vous-même. *Transmutation de la folie* n'agit pas sur les animaux.

Visions du destin

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une fiole en verre vide (+2)
Description : vous recourez à la magie pour guider les actions de vos alliés situés dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Jusqu'au début de votre prochain tour de jeu, chaque personne affectée a le droit de rejouer un test ou jet de dégâts. Le second résultat est maintenu.

Domaine de la Mort

Avec le Vent de Magie pourpre, *Shyish*, vous gagnez le contrôle du passage du temps, commandant à l'essence même de la vie et de la mort. Si vous disposez du talent Science de la magie (mort), vous devez choisir l'une des trois listes de sorts de la **Table 6–6 : Listes de sorts du domaine de la Mort.** Vous trouverez ci-après la description de tous les sorts de ces listes.

Absorption de vie

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une fiole de sang (+2)
Description : vous aspirez l'essence vitale d'un ennemi situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases) et vous l'utilisez pour vous soigner. La cible perd 1d10 points de Blessures, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure, à moins qu'elle ne réussisse un test de Force Mentale. Vous récupérez autant de points de Blessures que vous en avez ôté à la victime. Vous ne pouvez dépasser votre maximum normal de points de Blessures, mais cela n'empêche pas la cible de perdre les siens. *Absorption de vie* reste sans effet sur les démons et les morts-vivants.

Âme emprisonnée

Difficulté : 29
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : la cage thoracique d'un geôlier mort (+3)
Description : vous emprisonnez l'âme de votre victime, en la scellant dans un réceptacle durable de votre choix, comme une bouteille, une fiole ou une bourse. Tant que l'âme est captive, le corps de la victime, véritable légume, est réduit aux fonctions vitales essentielles (respirer, avaler, excréter) sans initiative ni conscience. Bien qu'elle soit en vie d'un point de vue technique, cette coquille vide ne peut ni se déplacer ni même se lever de sa propre volonté, et doit être nourrie par autrui pour éviter de mourir de faim ou de déshydratation. Les dégâts, les maladies, les poisons et autres sources de pertes de points de Blessures l'affectent normalement. Elle guérit naturellement et peut être soignée comme d'ordinaire par magie ou par l'utilisation de la compétence Soins. Vous pouvez rendre l'âme emprisonnée à son corps à tout moment en ouvrant le réceptacle scellé en présence de son corps. Tout prêtre de Morr et tout autre sorcier d'Améthyste qui connaît ce sort peut en faire autant. Dans tous les cas, l'individu qui a recouvré son corps gagne aussitôt 1–5 (1d10/2) points de Folie en raison de cette expérience traumatisante. Si la bouteille est ouverte loin du corps ou par quelqu'un qui ne connaît pas les rituels appropriés, l'âme se perd dans le vaste monde, condamnée à errer et à devenir un fantôme. Reportez-vous au *Bestiaire du Vieux Monde*, page 92, pour plus de détails au sujet des fantômes. Si l'âme est perdue, on peut maintenir le corps en vie, mais cela n'a guère d'intérêt. Il s'agit d'un sort de contact. En raison du déchirement de la trame de la vie et de la mort qu'implique la nature de cette conjuration, tous les sorciers situés dans un rayon de 7,5 kilomètres sont conscients de la perturbation qu'il provoque dans l'Aethyr. Les seigneurs de l'Ordre d'Améthyste voient d'un mauvais œil ceux qui usent d'une magie aussi puissante sans raison valable.

Dernières volontés

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un morceau de vélin (+2)

TABLE 6–6 : LISTES DE SORTS DU DOMAINE DE LA MORT

Liste élémentaire de la Mort	Liste mystique de la Mort	Liste cardinale de la Mort
Absorption de vie	Âme emprisonnée	Absorption de vie
Dernières volontés	Étreinte glaciale du trépas	Âme emprisonnée
Douleurs abrégées	Fin de la vie	Fatalisme
Fatalisme	Fin des souffrances	Faux du moissonneur d'âmes
Faux du moissonneur d'âmes	Libération de la mort	Membre flétri
Poids des années	Malédiction du pilleur de tombes	Messager de la mort
Seuil de la mort	Membre flétri	Poids des années
Usure du temps	Messager de la mort	Protection contre les abominations
Vent de mort	Protection contre les abominations	Réponse des défunts
Vision de l'au-delà	Réponse des défunts	Vision de l'au-delà

Description : vous pouvez poser une question à l'âme libérée d'un personnage qui vient de perdre la vie dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Le sort doit être lancé dans la minute qui suit la mort du personnage (6 rounds), sans quoi son âme aura déjà atteint le royaume de Morr. L'âme n'est pas obligée de répondre la vérité ou même quoi que ce soit. *Dernières volontés* ne peut pas être lancé sur une créature sans âme, comme un démon ou un mort-vivant.

Douleurs abrégées

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : deux sous de cuivre (+1)
Description : par un simple contact de vos doigts, vous mettez un terme à l'existence d'une personne aux portes de la mort. *Douleurs abrégées* tue ainsi quiconque n'a plus que 0 point de Blessures et a déjà reçu un coup critique. Il s'agit d'un sort de contact. Ce sort fonctionne sur les monstres, les animaux et même les PJ. Les âmes ainsi libérées sont immunisées contre les sorts tels que *dernières volontés*, mais restent susceptibles d'être affectées par une « résurrection » opérée par nécromancie.

Étreinte glaciale du trépas

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une tige de rose portant des épines (+2)
Description : vous utilisez les tentacules glaciaux de *Shyish* pour lier vos ennemis présents dans une zone d'effet située dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Tous ceux qui sont affectés doivent réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être assommés. Ils peuvent rejouer un test au début de leur tour pour tenter de briser l'étreinte. Ils restent assommés jusqu'à ce qu'ils réussissent ce test.

Fatalisme

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : un clou de cercueil (+2)
Description : grâce à ce sort, vos alliés oublient temporairement leur peur de la mort. Pendant 1 minute (6 rounds), vous bénéficiez, ainsi que tous vos alliés situés dans un rayon de 12 mètres (6 cases), de l'équivalent du talent Sans peur.

Faux du moissonneur d'âmes

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une faux métallique miniature (+1)
Description : une faux d'énergie améthyste se matérialise entre vos mains. Elle est considérée comme une arme magique dotée de l'attribut rapide et d'une valeur de dégâts de 5. Vous bénéficiez également d'un bonus de +10% en Capacité de Combat quand vous la maniez. Ce sort reste actif pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Vous pouvez prolonger cette durée en réussissant un test de Force Mentale à chaque round suivant.

Fin de la vie

Difficulté : 31
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : le globe oculaire d'un meurtrier décapité (+3)
Description : vous extirpez de force l'âme d'une cible situ dans un rayon de 12 mètres (6 cases). La victime meurt immé tement et ses restes se flétrissent d'horrible manière, ne laiss qu'une coquille desséchée, à moins qu'elle ne réussisse un te Force Mentale opposé contre vous, auquel cas le sort échoue raison du déchirement de la trame de la vie et de la mort qu plique la nature même de cette conjuration, tous les sorcie situés dans un rayon de 7,5 kilomètres sont conscients de perturbation qu'il provoque dans l'Aethyr. Les seigneurs d l'Ordre d'Améthyste ne voient pas d'un très bon œil ceux usent d'une magie aussi puissante à la légère.

Fin des souffrances

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un sablier (+1)
Description : vous prononcez des paroles de consolation po un individu lourdement affecté par le récent trépas d'un pare La douleur du sujet s'apaise à mesure qu'il accepte cette fata Tout effet de Peur ou de Terreur, tout malus de caractéristique tout effet de Folie infligé par le décès est éliminé ou annulé.

Libération de la mort

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un crâne humain (+2)
Description : vous invoquez le Vent de Magie pourpre pour q tourbillonne autour d'une créature ciblée possédant le tale Éthéré et située dans un rayon de 12 mètres (6 cases). La ci doit réussir un test de Force Mentale pour éviter de prend brutalement conscience de son état. En cas d'échec, elle subit malus de -10% aux tests de Capacité de Combat et ne pe effectuer qu'une demi-action à son prochain tour. Au tour suivant, le fantôme doit tenter un autre test de Force Menta pour se libérer des effets de *libération de la mort*. Les fantôm qui échouent trois fois d'affilée à ces tests sont libérés du mond des mortels.

Malédiction du pilleur de tombes

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : de la terre issue d'une tombe profanée (+2)
Description : vous lancez ce sort en présence d'un cada devant une sépulture ou un cimetière. Quiconque profan cadavre ou le site à n'importe quel moment dans l'année qui s subit les effets de la malédiction : un malus de -10% aux tests d Force Mentale, d'Intelligence et de Sociabilité et ce pendant un semaine. Le coupable gagne également 1 point de Folie.

Membre flétri

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un clou de fer travaillé à froid (+2)
Description : vous endormez un des membres (bras ou jambe d'une cible située dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Vo pouvez choisir le membre affecté, et celui-ci devient totaleme inutile pour un nombre de minutes égal à votre valeur de Mag



...nt que l'effet persiste, la cible subit les mêmes inconvénients ...e ceux associés à l'amputation d'une jambe ou d'un bras (cf. ...ge 134 de *WJDR*). La victime recouvre l'usage du membre ...dormi à la fin du sort.

Messager de la mort

Difficulté : 6

Temps d'incantation : 1 demi-action

Ingrédient : un couteau aiguisé (+1)

Description : ...ous vous imprégnez de *Shyish*, dégageant ainsi ...ara menaçante. Vous gagnez un bonus de +10% aux tests d'Intimidation pendant 1 minute (6 rounds).

Poids des années

Difficulté : 23

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédient : un peu de lierre coupé sur la tombe d'un prêtre (+3)

Description : un personnage situé dans un rayon de 12 mètres (... cases) se met à vieillir à vue d'œil. La cible doit réussir un test ...e Force Mentale sous peine de perdre à jamais 1d10% en Force ... en Endurance. Si ce sort affecte les animaux, il reste sans effet sur les démons et les morts-vivants. De même, il n'agit pas sur les ...bjets ou les matières naturelles comme la nourriture, les plantes, ...e cuir, etc.

Protection contre les abominations

Difficulté : 12

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédient : un morceau de pierre ou de bois pris sur la clôture d'un cimetière (+2)

Description : à partir du moment où vous avez lancé ce sort et ...ant que vous restez immobile par la suite, les morts-vivants sont ...capables de vous approcher à moins de votre valeur de Magie ... mètres (votre valeur de Magie x 2 cases). Les momies, les ...ampires, les revenants et les spectres peuvent effectuer un test ...e Force Mentale opposé contre vous afin d'ignorer les effets de ...ette protection. Selon le bon vouloir du MJ, d'autres morts-...vivants puissants et dotés d'une volonté de fer peuvent y avoir ...oit aussi.

Réponse des défunts

Difficulté : 18

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédient : un morceau d'un des vêtements que le défunt portait de son vivant (+2)

Description : vous pouvez poser une question et obtenir une ...éponse de la part d'un défunt particulier tant qu'il est possible ...e répondre à cette question par un nombre de coups frappés ...ifférent de zéro (« Combien de voleurs sont venus dans votre ...aison la nuit où vous avez été battu à mort ? »), ou s'il est ...ossible de répondre par oui ou non (« Vous serait-il agréable que ...ous emmenions votre corps lors de notre pèlerinage à ...ltdorf ? »). Dans le cas de questions dont la réponse est oui ou ...n, l'esprit du défunt frappe une fois pour « oui » et deux fois pour « non ». Quelle que soit la question, l'esprit n'est absolument ...as forcé de répondre, n'en sait pas plus que de son vivant et ...eut mentir s'il le désire. L'acte de répondre en lui-même n'est ni agréable ni particulièrement odieux au défunt, bien qu'il puisse être émotionnellement pénible en raison des vivants qui sont présents ou de la nature de la question. Ce sort doit être lancé en présence du cadavre du défunt ou de l'un de ses descendants vivants. La rumeur prétend que les morts répondent en frappant aux portes du royaume de Morr.

Seuil de la mort

Difficulté : 20

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédient : une fiole de liquide d'embaumement (+2)

Description : votre influence sur la mort est telle que vous pouvez brièvement repousser l'inévitable. *Seuil de la mort* persiste pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, et vous affecte ainsi que tous vos alliés situés dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Quand une personne affectée par le sort est tuée, elle peut alors effectuer une dernière demi-action à son tour de jeu normal, avant de mourir réellement. Dès que l'action est résolue, la mort vient réclamer son dû.

Usure du temps

Difficulté : 11

Temps d'incantation : 1 demi-action

Ingrédient : un petit sablier (+2)

Description : par votre influence, un objet non magique dont l'encombrement ne dépasse pas 75 se délabre. Les objets de qualité médiocre ou de qualité moyenne sont réduits en poussière. Les objets de bonne qualité deviennent de qualité médiocre et ceux d'excellente qualité deviennent de qualité moyenne. Il s'agit d'un sort de contact.

Vent de mort

Difficulté : 27

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédient : une améthyste d'une valeur minimale de 50 co (+3)

Description : vous appelez un vent mortel de *Shyish* qui s'abat quelque part dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Ceux qui sont affectés par le sort perdent 1d10 points de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure. En raison de la nature cataclysmique de cette invocation, tous les sorciers situés dans un rayon de 7,5 kilomètres prennent conscience de la perturbation de l'Aethyr causée par le sort. Les seigneurs de l'Ordre d'Améthyste ont mille façons aussi cruelles qu'insolites de punir ceux qui recourent à ce sort trop souvent ou sans une bonne raison.

Vision de l'au-delà

Difficulté : 5

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédient : une poignée de terre prise sur une tombe (+1)

Description : pendant 1 heure, vous voyez des esprits et des âmes normalement invisibles à l'œil nu. Quand un être vivant trépasse, vous pouvez voir son âme quitter son corps.

Domaine des Ombres

Les sorciers Gris font appel au Vent de Magie gris pour tisser leurs fascinantes illusions et tromper leurs adversaires. Si vous disposez

TABLE 6-7 : LISTES DE SORTS DU DOMAINE DES OMBRES

Liste élémentaire des ombres	Liste mystique des ombres	Liste cardinale des ombres
Action secrète	Charme changeant	Action secrète
Changeforme	Destrier d'ombre	Changeforme
Confusion universelle	Insignifiant	Destrier d'ombre
Désorientation	Ombre de la mort	Illusion ultime
Illusion ultime	Ombres ardentes	Parodie de mort
Linceul de ténèbres	Parodie de mort	Poignards d'ombre
Manteau d'ombre	Strangulation	Strangulation
Poignards d'ombre	Substance de l'ombre	Vide amnésique
Visage d'épouvante	Vide amnésique	Vision subjective
Voile d'invisibilité	Vision subjective	Voile d'invisibilité

du talent Science de la magie (ombres), vous devez choisir l'une des trois listes de sorts de la **Table 6-7 : listes de sorts du domaine des Ombres**. Vous trouverez ci-après la description de tous les sorts de ces listes.

Action secrète

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un schéma représentant votre action illusoire (+2)
Description : ce sort vous permet de réaliser une action tout en donnant l'impression de faire complètement autre chose. Votre apparence reste la même, mais votre activité apparente est toute différente : ainsi, vous pouvez faire croire à tous que vous feuilletez un livre, alors que vous êtes en réalité en train de mettre votre poing dans la figure de quelqu'un d'autre. Si votre activité (une attaque, un sort, un larcin, etc.) affecte quelqu'un d'autre, la victime a droit à un test d'Intelligence pour percer l'illusion. *Action secrète* reste actif pendant 1d10 rounds. Si l'incantation est réussie, le sort dissimule également l'action qui consiste à le lancer.

Changeforme

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Ingrédient : une mèche de cheveux d'un membre de la race imitée (+1)
Description : vous pouvez prendre l'apparence (ce qui inclut les vêtements, l'armure et le reste) d'un humanoïde vivant dont la taille n'excède pas trois mètres (humain, elfe, orque, etc.) pour un nombre de minutes égal à dix fois votre valeur de Magie. Le sort ne déguise aucunement votre voix, uniquement votre aspect physique. Vous pourrez ainsi adopter l'apparence d'un orque mais si vous ne pratiquez pas la langue gobeline, vous seriez bien inspiré de ne pas ouvrir la bouche en présence de peaux-vertes. Si vous vous comportez de manière suspecte, les observateurs auront droit à un test d'Intelligence pour dévoiler l'illusion. Si vous cherchez à ressembler à un individu spécifique, il vous faudra réussir un test de Focalisation pour parfaire le déguisement. Sans cela, vous aurez l'apparence d'un membre quelconque de la race correspondante.

Charme changeant

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un peu de maquillage de bonne qualité (+1)
Description : vous altérez de manière subtile le pouvoir de séduction de votre cible, en bien ou en mal, ce qui influe sur ses interactions sociales. L'effet consiste à lui conférer un bonus de +10% ou un malus de -10% (au choix) en Sociabilité pour un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie. Une cible non consentante peut effectuer un test de Force Mentale opposé pour éviter les effets de ce sort. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez également lancer sur vous-même.

Confusion universelle

Difficulté : 27
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : les yeux d'une chimère (+3)
Description : ce sort est une version plus redoutable du sort *désorientation*, capable d'affecter plusieurs cibles. Utilisez le grand gabarit. Toute personne comprise dans la zone d'effet doit réussir un test de Force Mentale sous peine de subir les effets du sort *désorientation*.

Désorientation

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une rasade de bière (+1)
Description : vous pouvez lancer ce sort sur une créature située dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La cible doit alors réussir un test de Force Mentale sous peine de se retrouver désorientée pour un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. La personne ainsi désorientée doit effectuer un jet de pourcentage et consulter la table suivante pour déterminer ce qu'elle [illegible] jusqu'à la fin du sort.

1d100	Action
01-20	**Indécision.** Vous ne pouvez effectuer qu'une demi-action par round.
21-40	**Course folle.** Vous courez dans une direction aléatoire déterminée par le MJ.



51-60 **Assaut !** Vous devez effectuer une attaque à outrance sur le personnage le plus proche, qu'il soit ami ou ennemi. S'il est hors de portée, vous devez vous en rapprocher au plus vite et l'affronter au corps à corps (en effectuant une charge si possible).

61-80 **Passivité.** Vous ne pouvez pas entreprendre la moindre action ou esquive.

81-00 **Position fœtale.** Vous êtes considéré comme sans défense.

Destrier d'ombre

Difficulté : 11

Temps d'incantation : 1 action complète

Ingrédient : un fragment du sabot d'un cheval qui a beaucoup ...agé (+2)

Description : vous invoquez un cheval à la robe sombre et floue ...i vous portent, vous et un minimum d'équipement (pas plus ...de ce que vous pouvez porter sans malus), sans le moindre bruit ...t à vive allure, jusqu'à ce que vous l'arrêtiez ou jusqu'aux ...remières lueurs de l'aube. Le cheval a le même profil qu'un ...heval de selle ordinaire (cf. page 230 de *WJDR*), mais il dispose ...uement des compétences Dissimulation (qu'il utilise avec un bonus de +30%) et Orientation. De plus, le *destrier d'ombre* voyage au maximum de sa vitesse sans se fatiguer, vous transportant une fois et demi plus vite qu'un cheval de selle normal. Quand le sort s'achève, le cheval disparaît dans un coin sombre ou dans une ombre. Vous pouvez aussi désigner un autre individu que le cheval transportera à votre place.

Illusion ultime

Difficulté : 24

Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action

Ingrédient : un prisme en cristal (+4)

Description : vous créez une illusion simulant la réalité à la quasi-perfection, comprenant effets visuels, sonores et olfactifs, n'importe où dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Vous pouvez donner pratiquement n'importe quelle apparence à la zone d'effet. *Illusion ultime* persiste pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, mais vous pouvez en prolonger la durée en réussissant un test de Force Mentale à chaque round suivant. Le maintien de l'illusion se fait au prix d'une demi-action. De plus, si vous lancez le moindre autre sort, l'illusion disparaît instantanément. Les observateurs ont droit à un test d'Intelligence pour percer l'illusion s'ils ont

quelque raison de suspecter une ruse. Les effets précis de l'illusion sont laissés au bon sens du MJ.

Insignifiant

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une pincée de rien en particulier (+1)
Description : vous devenez très facile à ignorer. Bien que les gens vous voient tout à fait nettement, ils ont tendance à ne pas vous remarquer et ne se souviennent de rien vous concernant une fois que vous êtes parti. Les individus doivent réussir un test de Force Mentale opposé afin de s'approcher de vous et de vous parler à moins que vous ne vous exprimiez en premier, même s'ils vous avaient remarqué auparavant. (Ils n'ont pas besoin de re-jeter les dés en plein milieu d'une conversation, mais si par exemple un boutiquier réussit son jet de dés destiné à vous remarquer quand vous entrez dans sa boutique mais se trouve occupé à ce moment, il devra réussir un autre jet de dés pour s'approcher de vous et vous parler plus tard au cours de votre visite.) Même ceux qui vous remarquent et vous abordent ou vous parlent doivent réussir un autre test de Force Mentale (qui n'est pas opposé) pour se souvenir de détails précis à votre sujet une fois que vous êtes parti. La nature de ce sort est telle qu'il ne trouble ni n'alarme ceux qui tentent de vous remarquer ou de se souvenir de vous : ils mettent ses effets sur le compte de la distraction, d'un trou de mémoire ou de tout autre phénomène similaire.

Linceul de ténèbres

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : les yeux d'un triton (+2)
Description : vous créez une zone de ténèbres tourbillonnantes et impénétrables, dans un rayon de 48 mètres (24 cases), pour un nombre de rounds à égal à votre valeur de Magie. Utilisez le grand gabarit. Les personnes prises dans la zone d'effet ne peuvent voir, même si elles bénéficient du talent Vision nocturne. De plus, la confusion engendrée par ces ténèbres limite à une demi-action par round les activités de ceux qui ne réussissent pas un test de Force Mentale au début de leur tour de jeu.

Manteau d'ombre

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de charbon (+1)
Description : vous vous enveloppez de ténèbres, ce qui vous rend presque indétectable. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Dissimulation pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Ombre de la mort

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un lambeau d'étoffe issue de la robe d'un revenant (+2)
Description : vous utilisez le pouvoir de l'illusion pour prendre une apparence effrayante et meurtrière. Vous suscitez la Peur pendant 1 minute (6 rounds).

Ombres ardentes

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une dose de poison de lotus noir récolté dans l'ombre (+2)
Description : vous rendez les ombres qui vous en[illegible] brûlantes comme de l'acide. Tous les ennemis situés dans [illegible] rayon de 18 mètres (9 cases) et qui sont touchés par une [illegible] projetée par toute source de lumière d'intensité supérieu[illegible] égale à celle d'une torche au moment où vous lancez le [illegible] subissent un coup d'une valeur de dégâts de 3. L'absenc[illegible] lumière en elle-même n'est pas considérée comme une om[illegible] lors de l'utilisation de ce sort : les cibles doivent être touchées [illegible] une ombre distincte projetée par une lumière qui tombe sur [illegible] objet. Le simple fait d'être en intérieur ne compte p[illegible] structure d'un bâtiment ne « projette pas d'ombre » à l'intér[illegible] d'elle-même. Comme toujours, c'est le MJ qui a le dernier m[illegible] la matière.

Parodie de mort

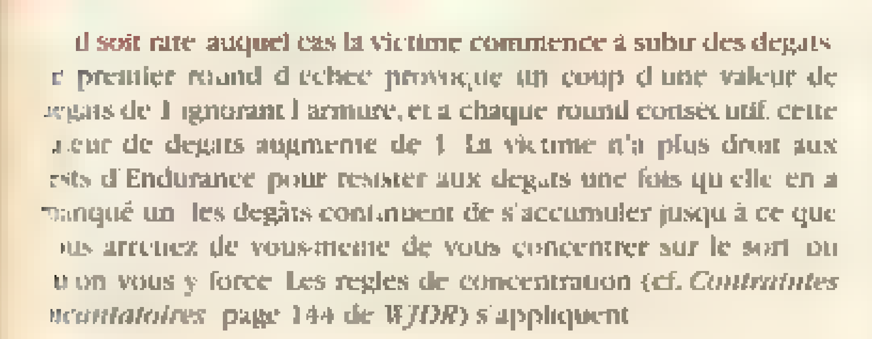
Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : le suaire d'un cadavre enterré depuis au moins [illegible] an (+2)
Description : sous votre influence, un individu apparaît et se comporte comme s'il était mort. Cette personne continue [illegible] ressentir son environnement par l'ouïe, l'odorat et la vue (si [illegible] yeux sont ouverts), mais elle ne peut bouger d'aucune f[illegible] jusqu'à ce que le sort s'achève. Toutefois, elle continue à a[illegible] besoin d'air et des autres éléments indispensables à la vie [illegible] état persiste jusqu'à ce que vous décidiez d'y mettre fin d[illegible] pensée ou jusqu'à ce qu'un nombre de jours égal à votre va[illegible] de Magie se soit écoulé. Une cible non consentante peut rés[illegible] à ce sort en réussissant un test de Force Mentale. Il s'agit d'un [illegible] de contact, que vous pouvez également lancer sur vous-même.

Poignards d'ombre

Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un poignard en fer forgé à froid (+3)
Description : vous invoquez un nombre de *poignards d'om[illegible]* égal à votre valeur de Magie, que vous pouvez lancer sur u[illegible] plusieurs de vos adversaires situés dans un rayon de 48 mè[illegible] (24 cases). Les *poignards d'ombre* sont des *projectiles magiq[illegible]* d'une valeur de dégâts de 3. De plus, leur nature immatéri[illegible] ignore toute armure non magique censée réduire les dégâts.

Strangulation

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un garrot qui a été utilisé pour étrangler un homme (+[illegible]
Description : vous envoyez des cordes d'ombre d'un no[illegible] d'encre étrangler une cible située dans un rayon de 12 mè[illegible] (6 cases), l'empêchant totalement de respirer et la forçant [illegible] effectuer un test d'Endurance pour résister aux effets du s[illegible] Vous pouvez maintenir ce sort au prix d'une demi-action [illegible] chaque round, mais vous ne pouvez plus lancer d'autres sor[illegible] pendant ce temps. Si vous maintenez le sort, le test d'Endura[illegible] est affecté d'un malus cumulatif de –10% par round jusqu'à



...il soit raté, auquel cas la victime commence à subir des dégâts. Le premier round d'échec provoque un coup d'une valeur de dégâts de 1 ignorant l'armure, et à chaque round consécutif, cette valeur de dégâts augmente de 1. La victime n'a plus droit aux tests d'Endurance pour résister aux dégâts une fois qu'elle en a manqué un : les dégâts continuent de s'accumuler jusqu'à ce que vous arrêtiez de vous-même de vous concentrer sur le sort, ou qu'on vous y force. Les règles de concentration (cf. *Contraintes incantatoires*, page 144 de *WJDR*) s'appliquent.

Substance de l'ombre

Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un morceau du plus fin velours, en forme de disque parfait (+3)
Description : choisissez un personnage ou un objet doté d'une valeur d'Encombrement inférieure ou égal à 200, et qui se trouve entièrement dans l'ombre. La cible de *substance de l'ombre* devient invisible et silencieuse. Elle devient également partiellement intangible. Cela signifie qu'on ne peut plus l'affecter physiquement : on ne peut pas attaquer un personnage sous l'effet de ce sort, ni pousser, ramasser ou même trébucher sur un objet affecté, etc. Toutefois, la cible elle peut affecter physiquement le monde comme si elle était tangible. Un personnage sous l'effet du sort peut se déplacer et effectuer des attaques, un morceau de corde peut servir à suspendre un objet, un sorcier peut lancer des sorts, etc. Les effets de ce sort se prolongent indéfiniment tant que la cible demeure entièrement dans l'ombre, mais se terminent dès que l'ombre qui la dissimule est interrompue, ne fût-ce qu'un instant. L'absence de lumière en elle-même n'est pas considérée comme une ombre lors de l'utilisation de ce sort : les cibles doivent être touchées par une ombre distincte projetée par une lumière qui tombe sur un objet. Le simple fait d'être en intérieur ne compte pas : la structure d'un bâtiment ne « projette pas d'ombre » à l'intérieur d'elle-même. Comme toujours, c'est le MJ qui a le dernier mot. Il s'agit d'un sort de contact, que vous pouvez lancer sur vous-même.

Vide amnésique

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : des bouts d'ongles de la personne à oublier (+1)
Description : sous votre influence, un personnage situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases) oublie totalement votre existence. Si la cible rate un test de Force Mentale opposé, les souvenirs et connaissances de votre existence sont effacés de son esprit. Elle peut cependant vous remarquer normalement et se souviendra de tout ce qu'elle percevra de vous à partir de cet instant.

Visage d'épouvante

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un lambeau de la toge d'un revenant (+3)
Description : vous adoptez l'apparence d'une créature de pur cauchemar. Vous provoquez ainsi la Terreur pendant 1 minute (6 rounds).

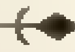
Vision subjective

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un globe oculaire de monstre (+1) ou n'importe quel objet de qualité exceptionnelle (+1), selon l'option choisie durant l'incantation du sort
Description : sous votre influence, un objet de taille modérée (dont l'Encombrement ne dépasse pas 75) apparaît sans valeur ou précieux, au choix. Les objets sans valeur semblent rouillés, brisés ou pourris selon leur nature, tandis que les objets précieux semblent avoir été faits avec soin, richement décorés et fabriqués avec une grande ingéniosité. Les défauts et qualités apparents de l'objet n'affectent pas son comportement réel : une épée normale enchantée de manière à paraître sans valeur coupe toujours aussi bien, et une flèche tordue enchantée de manière à ressembler à un chef-d'œuvre d'artisanat ne vole pas mieux. Les tests destinés à évaluer l'objet dont la nature est dissimulée par le sort subissent un malus de –20%. Cet effet se prolonge un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie.

Voile d'invisibilité

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un voile de tissu très léger (+2)
Description : vous vous enveloppez de magie et disparaissez de la vue pour 1d10 rounds. Tant que vous restez invisible, aucun tir ne peut vous prendre pour cible, ni même un *projectile magique*. Toutes vos attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +20% en Capacité de Combat. Toute personne située dans un rayon de 4 mètres (2 cases) peut tenter un test de Perception Difficile (–20%) pour vous détecter par le biais de ses autres sens ; si le test est réussi, elle peut vous attaquer, mais avec un malus de –30% en Capacité de Combat ou en Capacité de Tir selon le cas. Vous ne pouvez lancer ce sort que sur vous.

Domaine de la Vie



Les sorciers de Jade sont les maîtres de *Ghyran*, le Vent de Magie vert, et par son intermédiaire, ils percent les secrets de la nature. Si vous disposez du talent Science de la magie (vie), vous devez choisir l'une des trois listes de sorts de la **Table 6–8 : listes de sorts du domaine de la Vie.** Vous trouverez ci-après la description de tous les sorts de ces listes. De nombreux sorts de la Vie ont besoin de terre naturelle pour fonctionner. Cela signifie que le sol de la zone spécifiée devra être de terre ou même de boue, et non recouvert de bois, de pierre, de carrelage, de pavés, etc. Cette restriction s'applique surtout à l'intérieur des bâtiments, à moins que le sol ne soit en terre battue.

Abondance

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une poignée de nourriture pour animaux (+1)
Description : à l'instar des animaux qui s'engraissent pour passer l'hiver, vous permettez au personnage que vous touchez de se nourrir en stockant l'énergie de *Ghyran*. Le bénéficiaire du sort n'aura pas besoin de manger pendant 1 semaine, mais il devra toujours étancher sa soif. *Abondance* est un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.



TABLE 6 8: LISTES DE SORTS DU DOMAINE DE LA VIE

Liste élémentaire de la vie	Liste mystique de la vie	Liste cardinale de la vie
Abondance	Aisance arboricole	Bruissement des arbres
Canicule	Bruissement des arbres	Chute de feuilles
Eclosion du printemps	Chair d'argile	Fermentation
Fluide tellurique	Chute de feuilles	Fluide tellurique
Geyser	Croissance vitale	Geyser
Givre hivernal	Fermentation	Givre hivernal
Malédiction des ronces	Pere des ronces	Malediction des ronces
Murmure de la riviere	Piste indecelable	Passerelle tellurique
Passerelle tellurique	Piste revelatrice	Piste indecelable
Purification de la terre	Transformation en arbre	Transformation en arbre

Aisance arboricole

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un peu de seve (+1)
Description : vous conferez à un personnage ou à une créature la capacite de grimper et de surmonter les obstacles naturels, ce qui lui donne un bonus de +20% à tous les tests d Escalade et de manœuvres de combat effectues sur des surfaces naturelles. Le bonus s'applique la plupart du temps aux tests d Escalade et d Agilite Il s agit d'un sort de contact que vous pouvez egalement lancer sur vous-meme

Bruissement des arbres

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 heure
Ingrédient : une poignee de terre humide (+2)
Description : tout en restant assis au milieu des branches d'un arbre, vous conversez avec celui-ci, apprenant ainsi ce qu il a vu et entendu. Les arbres ne mentent pas, mais ils n'ont pas l'esprit tres vif, s'expriment lentement et ne sont guere au fait des raisons qui motivent le comportement des humains. Les arbres peuvent ne pas vouloir cooperer avec vous s ils voient vos compagnons couper du bois, faire un feu de camp ou se livrer à d autres activites semblables. Ils peuvent egalement exiger des faveurs avant de repondre a une question ou de fournir une information precieuse Si l arbre avec lequel vous vous entretenez fait partie d un bosquet d un bois ou d une foret, il est susceptible d avoir des informations concernant ce que les autres arbres savent, car ils se livrent à une conversation permanente concernant ce qui se passe dans leurs domaines boises. Apres l heure necessaire a l incantation, vous vous entretenez pendant une autre heure. Toutefois, en raison de la lenteur avec laquelle s expriment les arbres, cela équivaut seulement à une minute de conversation humaine

Canicule

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une fiole de la sueur d un honnete homme (+2)
Description : vos environs immediats sont irradies de la chaleur de l eté Utilisez le grand gabarit Ceux qui sont pris dans la zone d'effet suent à grosses gouttes et se sentent incroyablement [illegible] comme s'ils venaient de travailler une journee entiere s[illegible] soleil de plomb Ils subissent un malus de -20% à tous les [illegible] pendant 1d10 rounds

Chair d'argile

Difficulté : 24
Temps d'incantation : 1 action complete
Ingrédient : une petite statuette d argile à votre effigie (+3
Description : votre peau se durcit jusqu'à devenir aussi d[illegible] que de l argile Vos valeurs de Force et d Endurance s[illegible] doublees, mais vos valeurs d Agilité et de Mouvement s[illegible] reduites de moitie (arrondir a l'entier inferieur). *Chair d'ar[illegible]* dure un nombre de minutes egal à votre valeur de Magie

Chutes de feuilles

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complete
Ingrédient : une feuille de chene (+2)
Description : vous invoquez un tourbillon de feuilles qui v[illegible] enveloppe durant un nombre de minutes egal à votre valeur [illegible] Magie Tant que vous êtes dissimule par les feuilles virevolta[illegible] tous les tests de Capacite de Tir qui vous prennent pour c[illegible] subissent un malus de -20, bien que vous-meme ne soyez [illegible] affecte Vous ne pouvez lancer ce sort que sur vous-meme

Croissance vitale

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 2 actions completes ou plus
Ingrédient : une jeune pousse vivante (+2)
Description : vous canalisez le pouvoir de *Ghyran* pour do[illegible] une vitalite spectaculaire à la croissance d'une plante Apres [illegible] etre livré à l incantation pendant une action complete, vous v[illegible] concentrez sur une plante ou une graine vivante situee a po[illegible] de main. Tant que vous continuez à vous concentrer, la [illegible] pousse à une vitesse étonnante chaque action complete [illegible] vous passez à vous concentrer equivaut à une journee de cr[illegible] sance Une plante peut pousser de l équivalent d une saison e[illegible] quinze minutes, et en une heure, un arbre grandit d un [illegible] Toutefois, si vous vous concentrez trop longtemps, les pla[illegible] pourront depasser leur cycle de vie normal et mourir Les plantes

ne peuvent pousser que dans un sol normalement capable de les accueillir: un chêne ne poussera pas dans le désert, et il est impossible de faire pousser du blé sur de la roche nue.

Eclosion du printemps

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 10 minutes
Ingrédient : une poignée d'engrais naturel (+2)
Description : en concentrant toute la puissance de la magie de la Vie sur une zone ou un être, vous pouvez, au choix, agir sur une parcelle de terre de la taille d'un champ agricole ou sur un être vivant de n'importe quelle race. Si c'est un champ, il regorgera littéralement de vie et la prochaine récolte promettra d'être des plus riches. S'il s'agit d'un être vivant, le processus de reproduction sera assurément déclenché si toutes les autres conditions normales (*i.e.* l'accouplement) sont satisfaites.

Fermentation

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une goutte d'eau pure issue d'une source naturelle (+1)
Description : vous convertissez une quantité de liquide (assez pour étancher la soif d'une douzaine de personnes pendant une journée), aussi saumâtre ou sale soit-elle, en un breuvage légèrement fermenté de votre choix (ale, bière, vin, hydromel, etc.). Le liquide inutilisé revient à sa forme originelle dans les 24 heures. Il s'agit d'un sort de contact.

Fluide tellurique

Difficulté : 9
Temps d'incantation : de 1 à 10 demi-actions
Ingrédient : une dague (+1)
Description : pour vous soigner, vous absorbez l'énergie de la terre sur laquelle vous vous tenez. Il vous faut pour cela vous trouver sur de la terre. Si l'incantation est réussie, *fluide tellurique* vous soigne d'un nombre de points de Blessures égal au nombre de demi-actions que vous passez à lancer ce sort (maximum 10). Vous ne pouvez lancer ce sort sur autrui.

Geyser

Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une baguette de sourcier bénie par un prêtre de Taal (+3)
Description : vous faites jaillir un geyser dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Ce sort ne fonctionne que sur de la terre naturelle. Utilisez le grand gabarit. Les créatures prises dans l'éruption d'eau subissent un coup d'une valeur de dégâts de 4 et sont projetées à 4 mètres (2 cases) dans la direction de votre choix. Elles sont aussi mises à terre et il leur faut réussir un test d'Endurance, sans quoi elles se retrouvent assommées pour 1d10 rounds. Une fois le premier jaillissement passé, une mare se forme dans la zone couverte par le grand gabarit, procurant de l'eau fraîche et potable pour la prochaine heure.

Givre hivernal

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une fiole de neige fondue récoltée au sommet d'une montagne (+3)
Description : vous recouvrez d'une épaisse couche de givre tout ce qui se trouve dans la zone spécifiée, dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Toute créature affectée subit un coup d'une valeur de dégâts de 4 et doit réussir un test de Force Mentale sous peine de se retrouver sans défense pendant 1 round. Le givre subsiste pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Les vitesses de déplacement dans la zone sont réduites de moitié.

Malédiction des ronces

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une épine de ronce (+1)
Description : vous faites pousser des épines dans le corps d'un personnage situé dans un rayon de 36 mètres (18 cases), ce qui lui cause d'insoutenables douleurs pendant 1d10 tours. À chacun de ses tours de jeu suivants, la victime devra réussir un test de Force Mentale sous peine de perdre 1 point de Blessures quels que soient son bonus d'Endurance et son armure, et de se voir infliger un malus de –20% à tous les tests pendant 1 round.

Murmure de la rivière

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une bonbonne de vin (+2)
Description : vous entrez en communion avec l'esprit d'une rivière. Pour pouvoir lancer ce sort, vous devez être immergé dans le cours d'eau en question au moins jusqu'à la taille. Votre magie et une partie de vous-même se diffusent dans l'eau, vous permettant de poser quelques questions à la rivière. Vous pouvez demander à l'onde tout ce qui s'est passé sur ou dans le cours d'eau depuis 24 heures et dans un rayon de 1,5 kilomètre en amont ou en aval. Les réponses seront très générales. Vous pouvez par exemple apprendre que deux bateaux ont descendu la rivière et que l'un d'entre eux était particulièrement grand ; vous ne découvrirez pas les noms des embarcations ou de leurs passagers. Si des orques ont attaqué l'un des bateaux, vous en serez éventuellement renseigné sans pour autant apprendre de quelle tribu ceux-ci étaient issus. *Murmure de la rivière* reste actif pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

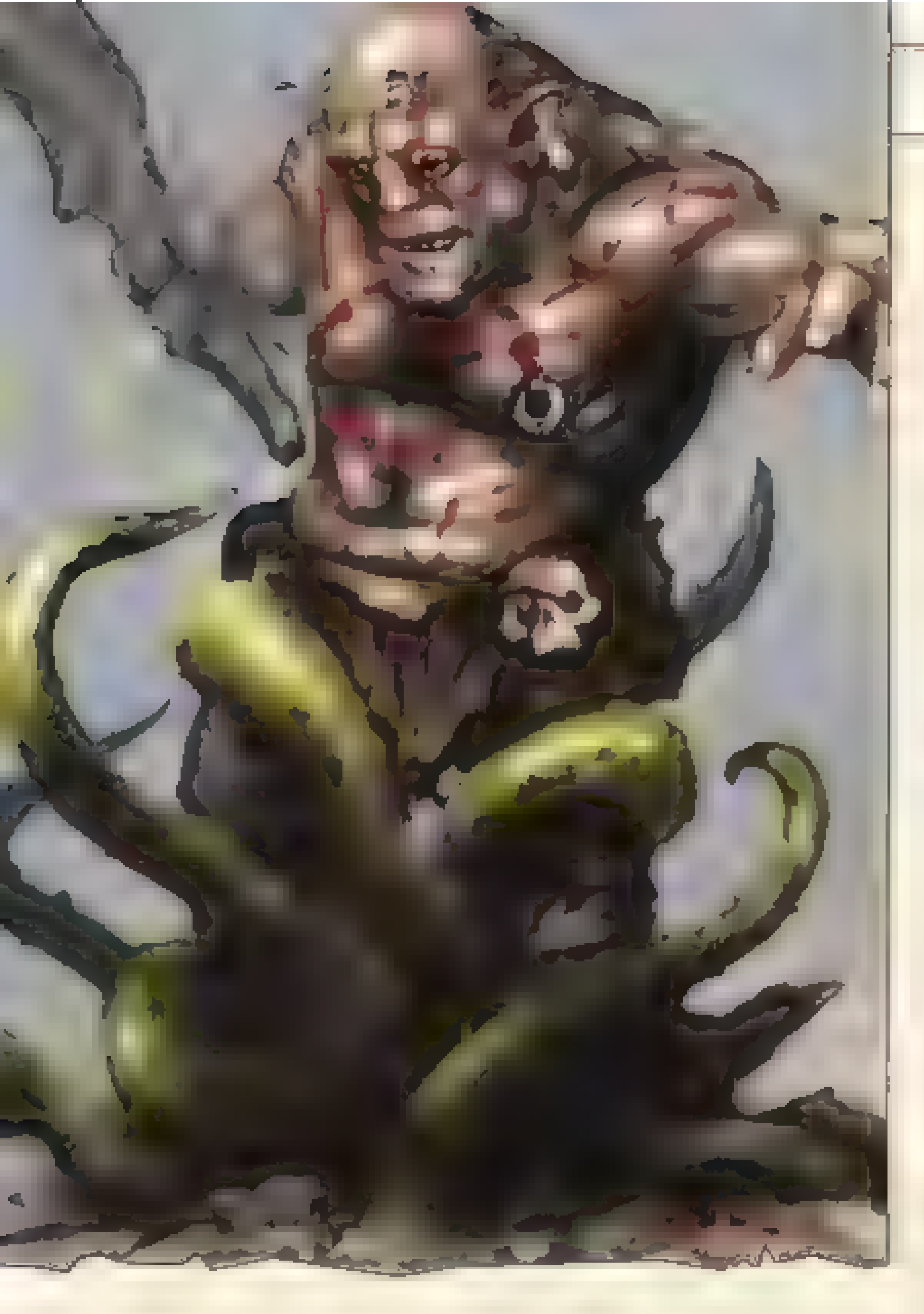
Passerelle tellurique

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une clef en fer (+2)
Description : vous disparaissez dans la terre et réapparaissez dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Le lieu de départ et le lieu d'arrivée doivent avoir un sol de terre naturelle : cela signifie par exemple que vous ne pouvez lancer ce sort si vous vous trouvez dans un bâtiment ou une rue pavée.

Père des ronces

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une épine de ronce qui a déjà écorché quelqu'un (+2)



Description : vous provoquez une éruption de ronces qui jaillissent de la terre nue dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Quiconque est pris dans les ronces voit sa valeur de Mouvement réduite de moitié tant qu'il reste dans la zone affectée, et quiconque tente de se déplacer subit un coup d'une valeur de dégâts de 4. Les ronces et les épines rentrent dans le sol au bout d'un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Piste indécelable

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : de la mousse qui pousse sans avoir été foulée depuis une décennie (+2)
Description : vous vous déplacez dans les étendues sauvages comme s'il s'agissait des routes les mieux entretenues de l'Empire, et ce sans laisser la moindre trace de votre passage. « Les étendues sauvages » comprennent toute étendue généralement inhabitée par les humains mais en aucun cas les terres cultivées, quelles qu'elles soient. Le sort s'achève quand vous croisez une route faite par l'homme, une piste ou un sentier généralement utilisé par des créatures intelligentes, quand vous entrez dans un bâtiment construit par l'homme, quand vous coupez du bois vivant pour faire un feu ou un abri, ou quand vous avez parcouru plus de 150 kilomètres. Vous pouvez étendre les effets de ce sort à un nombre individus (en plus de vous) égal à votre valeur de Magie, et vous pouvez le lancer plusieurs fois pour affecter encore plus de personnages. Il s'agit d'un sort de contact.

Piste révélatrice

Difficulté : [illegible]
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une branche tombée d'un arbre (+1)
Description : vous tendez l'oreille à l'affût des signes sub la terre et des arbres, ce qui vous confère un bonus de +2 tous les tests destinés à pister ou à obtenir des informati ceux qui ont récemment traversé une étendue sauvag plupart du temps, le bonus s'applique aux tests de Pistage qu'il puisse en affecter d'autres selon la situation et la fac vous la gérez. Vous pouvez continuer à suivre une piste d conservant les bénéfices de ce sort jusqu'à ce qu'elle croise route faite par l'homme ou une zone cultivée ou habitée.

Purification de la terre

Difficulté : [illegible]
Temps d'incantation : 10 minutes
Ingrédient : une fiole de l'eau d'un bassin sacré (+3)
Description : vous assainissez de toute maladie végéta parcelle de terre pouvant dépasser les 2 kilomètres carrés pour effet de sauver les plantes, les arbres, les cultures et végétaux, mais également d'immuniser la zone contre ces m maladies pour le reste de l'année. Il est également poss lancer ce sort sur 2d10 personnes malades, la durée de to maladies dont elles sont atteintes est alors réduite de (arrondir à l'entier inférieur).

Transformation en arbre

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un morceau d'écorce (+2)
Description : vous permettez à une créature consentan prendre la forme d'un arbre. Le type d'arbre dépend du car de l'individu : un personnage mélancolique endossera la d'un saule pleureur, tandis qu'une sorcière maléfique pr celle d'un chêne noir. La cible conserve sa forme d'arbre pe un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie. Tant qu'e sous forme d'arbre, la créature peut voir et entendre lement. Un personnage sous forme d'arbre est vulnérable ce qui détruirait ordinairement un arbre, comme le fe haches, les champignons, etc. Il s'agit d'un sort de contact.



RITUELS

Les rituels constituent la forme de magie connue la plus puissante dans le monde de *Warhammer*, dépassant de loin les sorts ordinaires des sorciers et autres utilisateurs des sciences occultes. Il est plus intéressant de les utiliser au titre d'éléments principaux d'une aventure, voire d'une campagne. Vous trouverez ci-dessous une sélection de nouveaux sorts rituels.

Le corps doré

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 2, 3, 4 (cf. description)
XP : 200
Ingrédients : feu issu d'un volcan, outils de joaillier bénis par un grand prêtre de Verena, 200, 300 ou 400 co d'or pur (cf. description)
Conditions : vous devez disposer du talent Science de la magie (métal) afin d'accomplir ce rituel. Par conséquent, seuls les sorciers Dorés peuvent l'apprendre et l'utiliser.
Conséquences : si le jet d'incantation est raté, vous gagnez 1 point de Folie et la partie de votre corps que vous tentiez de remplacer est à jamais atrocement brûlée et défigurée. Reportez-vous à la description pour plus de détails en fonction de la partie du corps touchée.
Difficulté : 18, 20 ou 22 (cf. description)
Temps d'incantation : 12 heures
Description : vous remplacez à jamais une partie de votre corps par un substitut en or. Vous pouvez lancer trois versions différentes de ce rituel, selon la partie du corps que vous voulez changer en or. La version la plus simple (valeur de Magie de 2, difficulté 18 et 200 co d'or pur) permet de muer en or un doigt ou orteil. Les effets du sort sont alors purement superficiels, bien qu'ils représentent un signe considérable de haut rang parmi les alchimistes. Une version plus difficile (valeur de Magie de 3, difficulté 20 et 300 co d'or pur) permet de dorer une main entière, un pied, une oreille ou le nez. La version la plus difficile (valeur de Magie de 4, difficulté 22 et 400 co d'or pur) peut transformer entièrement un bras, une jambe, votre tête, votre cœur ou vos poumons en or.

Les parties du corps transformées en or fonctionnent exactement comme avant le rituel. Les extrémités dorées restent dextres et conservent le sens du toucher, les oreilles dorées permettent d'entendre, un cœur doré continue à battre, etc. Les parties du corps dorées ne sont nullement grossières ou semblables à des pièces d'armure ; au contraire, elles sont souvent élégantes et d'un aspect splendide (et précieux). En fait, bien des alchimistes ont été la proie de paysans affamés et se sont vus arracher leurs membres ou leurs organes en or. Les parties du corps dorées valent généralement 10% du prix en co requis pour accomplir le rituel.

Vous trouverez ci-dessous les effets associés aux diverses prothèses dorées. Les bonus indiqués pour les tests sont entièrement cumulables avec les effets de talents comme Sens aiguisés, Acuité visuelle, Acuité auditive et autres. Les conséquences d'un échec lors d'une tentative pour remplacer une partie du corps sont indiquées entre parenthèses. Un échec n'empêche aucunement de retenter la substitution de la partie du corps touchée ; si on finit par réussir la substitution, le malus dû à l'échec disparaît.

Doigt : n'affecte que l'apparence. (N'affecte que l'apparence.)

Orteil : n'affecte que l'apparence. (N'affecte que l'apparence.)

Main : vous bénéficiez d'un bonus de +5% par main dorée aux tests nécessitant un minimum de dextérité manuelle. (Vous subissez un malus de –5% par main à ces mêmes tests.)

Pied : vous bénéficiez d'un bonus de +5% par pied doré quand vous devez résister à la fatigue causée par la marche à pied. (Vous subissez un malus de –5% par pied à ces mêmes tests.)

Oreille : vous bénéficiez d'un bonus de +5% par oreille dorée aux tests destinés à entendre quelque chose. (Vous subissez un malus de –5% par oreille à ces mêmes tests.)

Nez : vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests destinés à sentir quelque chose. (Vous subissez un malus de –10% à ces mêmes tests.)

Bras : vous bénéficiez d'un bonus de +5% en Force par bras doré, et on considère que vous avez 2 points d'Armure à chaque bras doré. (Vous subissez un malus de –5% en Force par bras doré.)

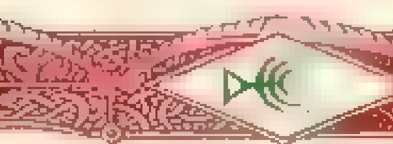
Jambe : votre valeur de Mouvement augmente de 1 par jambe dorée et on considère que vous avez 2 points d'Armure à chaque jambe dorée. (Votre valeur de Mouvement décroît de 1 par jambe dorée.)

Tête : vous obtenez les mêmes avantages que si vous aviez un nez et des oreilles dorés, ainsi qu'un bonus de +5% aux tests de Force Mentale, et on considère que vous avez 2 points d'Armure à la tête. (Vous mourez.)

Cœur : vous ne ressentez plus aucune douleur émotionnelle. (Vous mourez.)

Poumons : vous n'avez plus besoin de respirer d'air. Vous pouvez survivre normalement sous l'eau, vous ne subissez plus aucun dégât dû aux gaz ou aux poisons, et vous ne pouvez contracter aucune maladie transmise par l'air. (Le simple fait de respirer vous est douloureux. Vous subissez constamment un malus de –10% à tous les tests, quels qu'ils soient.)

En plus de ces capacités, toutes les parties du corps dorées peuvent supporter n'importe quelle douleur, chaleur ou autre quand elle s'applique directement à elles. Vous pouvez tenir du fer chauffé au rouge dans votre main dorée, par exemple, mais le fait de disposer d'un tel membre ne vous servira à rien si votre corps tout entier est immolé. En dernier lieu, la réaction des gens du Vieux Monde à l'égard des individus qui ont des parties du corps doré est difficile à évaluer et ne peut être simulée par des bonus ou des malus aux jets de dés. Des membres ou des organes dorés indiquent qu'un personnage est au-delà de la compréhension des êtres ordinaires, et tous ses rapports avec des humains refléteront cet état de fait.







La danse sans fin

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 4
XP : 400
Ingrédients : un luth de qualité exceptionnelle dont les cordes sont faites de crin de licorne, vingt litres de sang de danseurs agiles, et une paire de chaussons de danse fabriqués par le cordonnier le plus doué du pays où il exerce son métier
Conditions : vous devez disposer de la compétence Expression artistique (danseur) afin de pouvoir accomplir ce rituel
Conséquences : si le jet d'incantation est raté, vous dansez jusqu'à la mort comme indiqué dans la description mais nul autre que vous n'est affecté
Difficulté : 23
Temps d'incantation : 4 heures
Description : sous votre influence, un individu, qui doit être maintenu immobile devant vous tout le long du rituel, danse sans s'arrêter jusqu'à ce qu'il en meure. Quiconque le voit danser doit réussir un test de Force Mentale Assez Difficile (–10%) pour ne pas se joindre à la danse. Ceux qui dansent doivent effectuer un test d'Endurance toutes les heures. Le test de la première heure est Très Facile (+30%), mais la difficulté augmente d'un cran à chaque heure consécutive. En cas de succès, la victime peut continuer à danser l'heure suivante. En cas d'échec, elle meurt d'épuisement ou par accident. Ceux qui sont affectés par ce sort connaissent généralement une mort horrible, si épuisés qu'un faux pas les amène à se tordre ou à se briser la cheville, le c[...] ou la jambe sur laquelle ils sont forcés de continuer à [...] mépris de la douleur ou du handicap. Les individus affec[...] tout à fait conscients de ce qui leur arrive et peuven[...] d'effectuer toute autre tâche compatible avec la danse (p[...] battre, etc.) tant que le MJ le leur permet, bien qu'ils s[...] généralement un malus d'au moins –10 [...] en rais[...] mouvement perpétuel et de la fatigue. On dit que le sort g[...] *de la folie* lancé par un prêtre de Shallya est la seule [...] d'arrêter une victime de danser une fois qu'elle a com[...] mais il existe peut-être d'autres moyens encore incon[...] efficaces.

Les implacables liens du devoir

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 2
XP : 200
Ingrédients : une page de parchemin fabriquée avec [...] d'un agneau mort-né et sur lequel le serment est écrit m[...] mot avec le sang d'un juge, une goutte de sang et de s[...] l'individu qui a violé ce serment, et une fiole contenant le [...] de quelqu'un ayant souffert du fait qu'il a été brisé
Conditions : le rituel doit être lancé dans un ray[...] 1,5 kilomètre de l'individu ayant violé le serment et ce der[...] doit pas prononcer un mot pendant la durée de l'incantat[...]
Conséquences : si le jet d'incantation est raté, vous deve[...] même vous acquitter du serment, dans la mesure du poss[...]
Difficulté : 18
Temps d'incantation : 4 heures
Description : en lançant ce sort, vous obligez un individ[...] fait un serment et l'a violé (ou envisage de le violer) à res[...] sa parole à la lettre. Peu importe que le serment ait été pr[...] plaisanterie, contraint et forcé, ou quand l'individu était c[...] tement ivre. Si ce rituel est accompli avec succès, le serme[...] tenu, ou celui qui l'a prêté se tuera littéralement en tent[...] s'en acquitter. L'individu en question peut ruser et respec[...] parole intelligemment, ou reporter l'accomplissement [...] serment à un moment opportun, si c'est possible. Par exe[...] il n'est pas forcé de se précipiter pour défier en plein j[...] rival qui lui est supérieur et qu'il a juré de tuer. Il peut choi[...] contraire, de lui tendre une embuscade une fois ses chances [...] succès plus élevées.

L'impossible marche du soldat damné

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 2
XP : 200
Ingrédients : les bottes de 100 soldats, une pièce de la sold[...] chacun des soldats qui voyageront, une aile d'aigle, et un ord[...] déploiement écrit sur un parchemin absolument parfait ave[...] l'encre fabriquée à partir du propre sang du commandant [...] troupes
Conditions : d'autres sorciers doivent psalmodier durant la [...] afin d'augmenter le nombre de soldats pouvant être transp[...] (cf. description)
Conséquences : si le jet d'incantation est raté, la troupe arr[...] une destination choisie aléatoirement (ou dans un but machi[...]lique) par le MJ, n'importe où dans le monde. Même si [...] réussissez votre jet, tous les sorciers supplémentaires qu[...] joignent à vous doivent effectuer un jet d'incantation, bien

celui-ci n'ait qu'une difficulté de 12. Chaque assistant qui échoue est éjecté de la marche avec une certaine quantité de soldats, en plein milieu de la nuit, et se retrouve dans un lieu totalement aléatoire. Le nombre total de soldats qui sont ainsi séparés du reste en raison de l'échec de l'assistant est égal au nombre d'individus qui ne peuvent plus être transportés quand la valeur de Magie de celui-ci ne s'ajoute plus au total. Si plus d'un assistant échoue, chacun d'entre eux est transporté dans un lieu différent, et la quantité totale de soldats qui sont ainsi séparés du reste de la marche (et leurs identités respectives, si elles ont une importance) est répartie aléatoirement entre ceux qui ont échoué.

Difficulté : 22 (12 pour les sorciers supplémentaires)

Temps d'incantation : toutes les heures d'obscurité d'une nuit

Description : vous augmentez la vitesse de déplacement d'une troupe de soldats de manière irrationnelle. En une nuit de marche acharnée, vous, les soldats et tous vos assistants sorciers traversez n'importe quelle distance de manière à arriver à destination à l'aube. L'objectif de la marche peut être n'importe quel endroit naturel du Vieux Monde où la troupe pourrait normalement se rendre à pied et sans franchir d'obstacle. Par exemple, les soldats ne peuvent pas traverser un océan, mais s'ils peuvent en faire le tour à pied, ils peuvent se retrouver de l'autre côté en une nuit. Une armée ne peut pas entrer dans un château ou une ville assiégée si aucun détour ne leur en permet l'accès. S'il est difficile de déterminer si une destination est accessible ou non, c'est le MJ qui a le dernier mot.

Le nombre de soldats qui peuvent être transportés est égal à votre valeur de Magie multipliée par le total des valeurs de Magie des autres sorciers qui psalmodient avec vous durant la nuit. Si vous avez 4 en Magie et êtes assisté de deux sorciers ayant 2 en Magie, 16 soldats peuvent être déplacés ainsi (4 x 2 x 2). Si un sorcier ayant 4 en Magie s'ajoute à votre groupe, 64 soldats peuvent voyager ainsi, etc. Les soldats ont l'impression de marcher toute la nuit dans ce qui ressemble à un brouillard surnaturel, à travers lequel ils peuvent parfois apercevoir les environs. Au matin, tous sont épuisés par le voyage.

Vous et vos assistants n'êtes pas comptés dans le nombre de personnages transportés, et les montures des cavaliers non plus. Ceux qui sont déplacés ne sont pas nécessairement des soldats. Les domestiques, les cuisiniers et les autres membres de la suite d'une armée peuvent aussi être transportés, mais chacun d'entre eux compte dans le nombre de personnages déplacés. Toutefois, la moitié des individus transportés doivent être des soldats. On dit que lors des grandes guerres de l'histoire, des milliers de soldats de l'Empire ont parcouru le monde d'un bout à l'autre par l'intermédiaire de ce sort. Mais il faut cependant retenir que les soldats trouvent cette expérience troublante pour le moins, et terrifiante au pire, car trop de camarades disparaissent en cours de route.

La récolte des bourgeons putrescents

Type : occulte

Langage mystique : démoniaque

Magie : 4

XP : 400

Ingrédients : le cadavre entier et intact d'un démon de Nurgle, un cierge de 20 kilos fait des suppurations de trois douzaines d'hommes tués par la pourriture de Neiglish (cf. page 136 de *WJDR*), de l'eau saumâtre issue de trois marais fétides éloignés d'au moins 1 500 kilomètres les uns des autres, et la main d'un chirurgien dément

Conditions : vous devez avoir été infecté par la pourriture de Neiglish (et y avoir survécu, naturellement) à un moment de votre vie

Conséquences : si le jet d'incantation est raté, vous contractez la pourriture de Neiglish. Toutefois, chaque jour, vous ratez automatiquement le test d'Endurance destiné à résister à ses ravages, ce qui vous condamne à une mort certaine

Difficulté : 27

Temps d'incantation : 4 heures

Description : ce rituel attire le fléau de la pourriture de Neiglish sur une communauté d'humains (ou de quelque autre race). Toute créature située dans un rayon de 1,5 kilomètre du point du rituel doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la maladie. Les malades peuvent ensuite la répandre normalement en contaminant tous ceux avec qui ils entrent en contact.

Le rite du sang stérile

Type : occulte

Langage mystique : magick

Magie : 3

XP : 400

Ingrédients : une goutte de sang d'un représentant mâle de la lignée tirée depuis le dernier crépuscule, un morceau de malepierre de la taille du poing, un gobelet en argent valant au moins 100 co et une chèvre mort-née

Conditions : aucun membre de la lignée que l'on veut affecter (y compris les parents recensés ci-dessous) ne doit attendre d'enfant au moment où on accomplit le rituel

Conséquences : si le jet d'incantation est raté ou si les conditions ne sont pas remplies (généralement parce qu'on ignore l'existence d'un parent éloigné ou une conception récente), c'est votre propre lignée qui est affectée par la malédiction

Difficulté : 20

Temps d'incantation : 8 heures

Description : vous identifiez une lignée à l'aide des ingrédients que vous utilisez en accomplissant le rituel. Tous ceux qui descendent de l'individu spécifié, ainsi que ses frères et sœurs, ses parents, les frères et sœurs de ses parents et tous les descendants de ceux-ci sont désormais incapables d'engendrer ou d'enfanter des descendants, et ce à tout jamais. Le lanceur du sort peut également choisir de n'affecter que les hommes ou que les femmes de la lignée.



RECHERCHE DE RITUELS

Bien que la magie rituelle soit difficile et dangereuse sa puissance est indéniable. Par conséquent, les sorciers dont la soif de pouvoir est grande cherchent à soumettre les Vents de Magie pour créer de nouveaux rituels. Les paragraphes qui suivent vous fourniront les règles permettant de les concevoir, de les rechercher et de les affiner.

Pour créer un nouveau rituel, le sorcier doit déjà définir son Idéal en organisant ses objectifs et ses intentions. Ensuite, commence la recherche. Il s'agit d'un processus répétitif au cours duquel le mage réfléchit intensément, consulte ses sources occultes et accomplit de dangereuses expériences. Une fois que sa recherche donne des résultats satisfaisants et qu'il a préparé un projet de son rituel, il tente de le mener à bien. S'il réussit, le processus s'achève et fixe le profil du rituel. En cas d'échec, le sorcier, s'il survit, peut renoncer ou retourner à sa table de travail pour mettre au point un nouveau projet et retenter d'accomplir le rituel.

Le MJ est étroitement impliqué dans le processus de création de nouveau rituel, et comme pour tout ce qui touche la magie elle-même, les décisions appliquées à cette opération tiennent plus de l'art que de la science. À tout moment, le MJ a tout à fait le droit d'indiquer qu'il faut plus ou moins de recherche, de donner les résultats de manière arbitraire sans recourir à des jets de dés, d'exiger des ingrédients ou des conditions plus adaptés, etc.

En dernier lieu, gardez à l'esprit le fait que les règles présentées ici permettent de créer des rituels occultes et non divins.

Conditions de base

Afin de tenter de créer un rituel, un personnage doit remplir toutes les conditions nécessaires pour pouvoir apprendre la magie (cf. page 141 de *WJDR*). De plus, il doit disposer du talent Lire/écrire et d'au moins un niveau de maîtrise de compétence en Langage mystique (magick).

La nature des rituels

Il est évident, même pour le dernier des apprentis, que les rituels ne sont pas des sorts ordinaires. Quand on crée un nouveau rituel, le joueur et le MJ doivent bien être conscients des caractéristiques qui distinguent les rituels des sorts habituels. Plus le joueur adhère à ces principes, plus il sera facile au MJ de donner son approbation lors du processus de recherche, car il doit refuser sans concession toute proposition de rituel qui va à leur encontre.

Les rituels sont puissants : les capacités du moindre rituel dépassent de loin les limites de ce que peuvent accomplir les sorts de chaque domaine magique.

Les rituels sont absolus : tandis que les sorts confèrent fréquemment des bonus aux tests et que leur résultat ultime dépend bien souvent d'un jet de dé, les rituels ont des effets absolus. Si un rituel est accompli avec succès, son résultat est irrévocable.

Les rituels modifient le monde : en plus d'être puissants, les rituels ont des conséquences qui peuvent changer des vies, des pays et des circonstances, pour le meilleur ou pour le pire.

Les rituels sont complexes : accomplir un rituel est n... fois plus facile à dire qu'à faire. Le procédé implique une p... fication à très long terme ainsi que d'épineux préparatifs.

Les éléments liés

Les règles de création de rituel se basent fréquemment s... concept d'éléments « liés ». L'idée est simple : on dit q... élément de rituel (ingrédients, conditions ou conséquences... lié à l'effet du rituel quand ils ont en commun un élém... conceptuel. Par exemple, *la transfiguration bestiale de T... l'omnipotent* (cf. page 169 de *WJDR*) a pour ingrédient, e... autres, une tête fraîchement coupée de chaman homme-b... Comme le rituel vise à transformer des humains en homm... bêtes, il s'agit d'un élément lié. Remarquez que tous les élémen... du rituel n'ont pas besoin d'être des éléments liés. Il s'ag... simplement d'une condition assez fréquente.

Afin d'être considéré comme lié, un élément de rituel ... entretenir un lien clair et évident avec son effet et être sou... au jugement du MJ. *Le rite du sang stérile*, par exem... (cf. page 167), a pour ingrédient un gobelet en argent d... valeur de 100 co. Il ne s'agit pas d'un élément lié, car il n'exis... pas de lien entre le gobelet, l'argent ou la richesse d'un côté e... reproduction des humains de l'autre.

Considérations de recherches pour le MJ

Quand il préside à la création de nouveaux rituels, le MJ d... avant tout garder une chose à l'esprit : dans *WJDR*, le but ... rituels est plus de susciter des aventures que de donner ... pouvoirs aux personnages, qu'ils soient vertueux ou souillés. ... cette fin, vous devez vous efforcer de valider les rituels ... peuvent mener à des histoires passionnantes et amener le... personnages à faire des efforts héroïques, même s'il semble a... premier coup d'œil que ces rituels puissent déséquilibrer le ... d'une certaine façon. De même, vous devez directement ref... les rituels qui ont peu d'espoir de susciter ou de contribuer à un... histoire intéressante, et qui ne servent qu'à donner plus ... pouvoirs aux personnages ou à leur permettre d'anéantir leur... ennemis.

Le processus répétitif de création de rituel vous donne l'occasi... de réfléchir sur une longue période de temps afin de détermin... si un nouveau rituel convient à votre campagne. Cela v... permet de pécher par excès de magnanimité au début, car vo... pouvez toujours freiner les effets d'un rituel en imposant u... modification d'une de ses caractéristiques. En dernier ressor... vous pouvez également utiliser rétroactivement le résultat *con... quence secrète* de la **Table 6–11 : résultats de recherche** po... équilibrer les effets d'un rituel si vous pensez avoir commis u... erreur.

L'Idéal

En tant que joueur, la première étape dans la recherche d'u... rituel consiste à définir votre objectif. Quelles conséquences... aurait votre rituel dans le meilleur des mondes, et quel serait s... profil ? L'expression écrite de cet objectif est qualifiée d'Idéa... L'Idéal est défini exactement comme un rituel, avec la mêm...

...e. Commencez par créer l'Idéal en couchant sur le papier ... ...l de votre rituel

Type : tous les rituels créés à l'aide de ces règles sont de type ...

Langage mystique : il s'agit généralement du magick, mais si vous parlez le démoniaque ou l'elfique mystique et disposez d'au moins un degré de maîtrise de compétence dans l'un de ces langages, vous pouvez choisir l'un d'entre eux à la place.

Description : ce qui se passe si on accomplit le rituel avec succès.

Conséquences : ce qui se passe si le rituel est raté.

Ingrédients : les éléments matériels qui doivent être rassemblés et utilisés pour accomplir le rituel.

Conditions : les conditions relatives à l'horaire, au lieu, à la cible ou à tout autre élément.

...ne fois ces caractéristiques recensées, arrêtez-vous. Donnez une copie de l'Idéal au MJ. Ensuite, chacun de vous écrit séparément et secrètement ce qu'il estime que devraient légitimement être les autres caractéristiques du rituel en fonction de sa description, de ses conséquences, de ses ingrédients et de ses conditions. Il s'agit là d'un jugement qui concerne à la fois l'aspect esthétique et l'équilibre du système de jeu. Remarquez que les conséquences de recherche les plus graves se présenteront si les deux estimations sont fort différentes l'une de l'autre, et il est donc dans votre intérêt de joueur de rester réaliste. Notez aussi que l'un des buts du MJ lors du processus de création de rituel est de s'assurer que celui-ci servira les fins narratives de la campagne. Tout ce que vous pourrez proposer dans le but de remplir cette condition est susceptible de vous attirer ses bonnes grâces. Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques de rituel que vous et le MJ écrivez lors de la seconde phase de définition de l'Idéal.

Magie : la valeur de Magie nécessaire pour accomplir le rituel. Notez que vous ne pouvez pas inventer un rituel que vous ne pourriez pas accomplir. Aussi, en tant que joueur, vous ne devez jamais indiquer ici un nombre supérieur à votre valeur de Magie.

XP : le nombre de xp qui doivent être dépensés pour apprendre le rituel.

Difficulté : le nombre que doit égaler ou dépasser le jet d'incantation pour lancer le sort.

Temps d'incantation : généralement un nombre d'heures, voire de jours.

Une fois que toutes ces caractéristiques ont été couchées sur le papier (mais avant que le MJ ne vous révèle ses propres estimations) vous devez passer un mois de temps de jeu à faire des recherches avant de pouvoir reprendre le processus. Pendant ce temps, vous rassemblez toute votre force et toute votre volonté, vous faites des recherches préliminaires et vous réunissez les matériaux dont vous aurez besoin. À la fin de cette période, vous avez mis au point votre premier projet, qui est une version possible de votre rituel. Il est composé du type, du langage mystique, de la description, des conséquences, des ingrédients et des conditions que vous avez spécifiés. En ce qui concerne les autres caractéristiques, on prend la valeur estimée la plus haute (la vôtre ou celle du MJ) pour chacune d'entre elles.

TABLE 6-9 : DURÉE DE LA RECHERCHE

Résultat	Mois de recherche
1-4	1
5-6	2
7-8	3
9	4
10	Danger !

Danger : Quand vous obtenez ce résultat, votre recherche prend 1-5 (1d10/2) mois, mais ce qui est plus navrant, c'est qu'un événement horrible se profile à l'horizon. Vous devez réussir un test d'Intelligence Difficile (-20%) sous peine de subir un effet aléatoire tiré sur la **Table 6-10 : danger !**

TABLE 6-10 : DANGER !

Résultat	Effet
1-4	*Folie* : votre recherche révèle quelque chose que vous auriez préféré ignorer. Vous gagnez 1 point de Folie, vous avez passé cette période de recherche en pure perte et vous ne pouvez plus tenter de tester ce rituel sous cette forme. Si vous désirez continuer, vous devez commencer une autre tentative de recherche et de test depuis le début.
5-6	*Écho mineur du Chaos* : faites un jet de dés sur la **Table 7-2 : échos mineurs du Chaos** du livre de règles de *WJDR* (ou sur la **Table 6-24 : échos mineurs du Chaos avancés**, plus loin), mais convertissez les durées qui sont exprimées en rounds ou en minutes en heures, et celles qui sont exprimées en heures en jours. Vous pouvez cependant toujours tester cette tentative de recherche.
7	*Écho majeur du Chaos* : comme ci-dessus, mais avec la **Table 7-3 : échos majeurs du Chaos** de *WJDR* ou la **Table 6-25 : échos majeurs du Chaos avancés** de ce livre.
8	*Écho destructeur du Chaos* : comme ci-dessus, mais avec la **Table 7-7 : échos destructeurs du Chaos** de *WJDR* ou la **Table 6-26 : échos destructeurs du Chaos avancés** de ce livre.
9	*Explosion !* Vous perdez tous vos points de Blessures et subissez un coup critique automatique. Lancez 1d10 pour déterminer la valeur critique, générez une localisation et lancez 1d100 sur la **Table 6-3 : coups critiques** de *WJDR*. Si vous survivez, vous pouvez tester cette tentative de recherche normalement.
10	*Mort* : le MJ décrit votre mort atroce, en fonction de la nature du rituel que vous tentiez de découvrir. À moins que vous n'ayez 1 point de Destin à dépenser, il est temps de créer un nouveau personnage.

Recherche

Le processus de recherche est répétitif, chaque période de recherche représentant une nouvelle tentative visant à employer les Vents de Magie de manière adaptée pour faire fonctionner le rituel. Même si tenter de soumettre les Vents à un idéal inflexible est totalement irréaliste, une série de périodes de recherche devrait permettre d'obtenir avec un peu de chance et de talent un projet de rituel final qui sera aussi proche que possible de celui que vous envisagiez à l'origine. Quand vous commencez une période de recherche, vous devez d'abord jeter les dés pour déterminer combien de temps elle durera. Reportez-vous à la **Table 6–9 : durée de la recherche.**

S'il est nécessaire de déterminer à quel moment de la période de recherche se produit un événement dangereux, lancez 1d100 : le résultat est le pourcentage de la période qui s'est écoulé avant que les choses ne tournent mal. Une fois le temps alloué à la recherche écoulé, vous devez déterminer comment le rituel en devenir a changé en fonction de vos nouvelles découvertes. Lancez les dés sur la **Table 6–11 : résultats de recherche**. Les résultats sont appliqués aux caractéristiques de votre plus récent projet de rituel pour créer un nouveau projet qui se substitue à l'ancienne version.

Les modificateurs suivants ne s'appliquent qu'à *la première tentative de recherche*, quand vous modifiez le tout premier projet du rituel :

-20%	pour chaque point de différence entre l'estimation de la valeur de Magie du joueur et celle du MJ, si cette dernière était la plus élevée, et uniquement pour la première tentative
5%	pour chaque tranche de 100 xp de différence entre l'estimation du coût en xp du joueur et celle du MJ, si cette dernière était la plus élevée, et uniquement pour la première tentative
3%	pour chaque point de différence entre l'estima[...] la Difficulté du joueur et celle du MJ si cette [...] était la plus élevée, et uniquement pour la pr[...] tentative
-1%	pour chaque [...]eure de différence entre l'estima[...] temps d'incantation du joueur et celle du MJ, s[...] dernière était la plus élevée, et uniquement p[...] première tentative

Les modificateurs suivants s'appliquent à *toutes les tentat[...] recherche*

-10%	si, pour le projet actuel, les conséquences d'un [...] manqué sont (de l'avis du MJ) moins graves [...] voir les effets du rituel s'appliquer au lanceur de [...] plutôt qu'à sa cible
+5%	si les conséquences du projet actuel impliq[...] mort du lanceur de sorts
+3%	pour chaque ingrédient et conséquence liés aux c[...] de votre rituel
+3%	si vous disposez du second et dernier niveau de p[...] de compétence en Langage mystique (magick)
+3%	pour chacun des talents suivants que vous poss[...] Chance, Harmonie aethyrique, Magie noire, So[...] savoir
+2%	pour chacune des compétences suivantes que [...] possédez : Connaissances académiques (au c[...] chacune donnant droit à un bonus de +1%) et Se[...] la magie

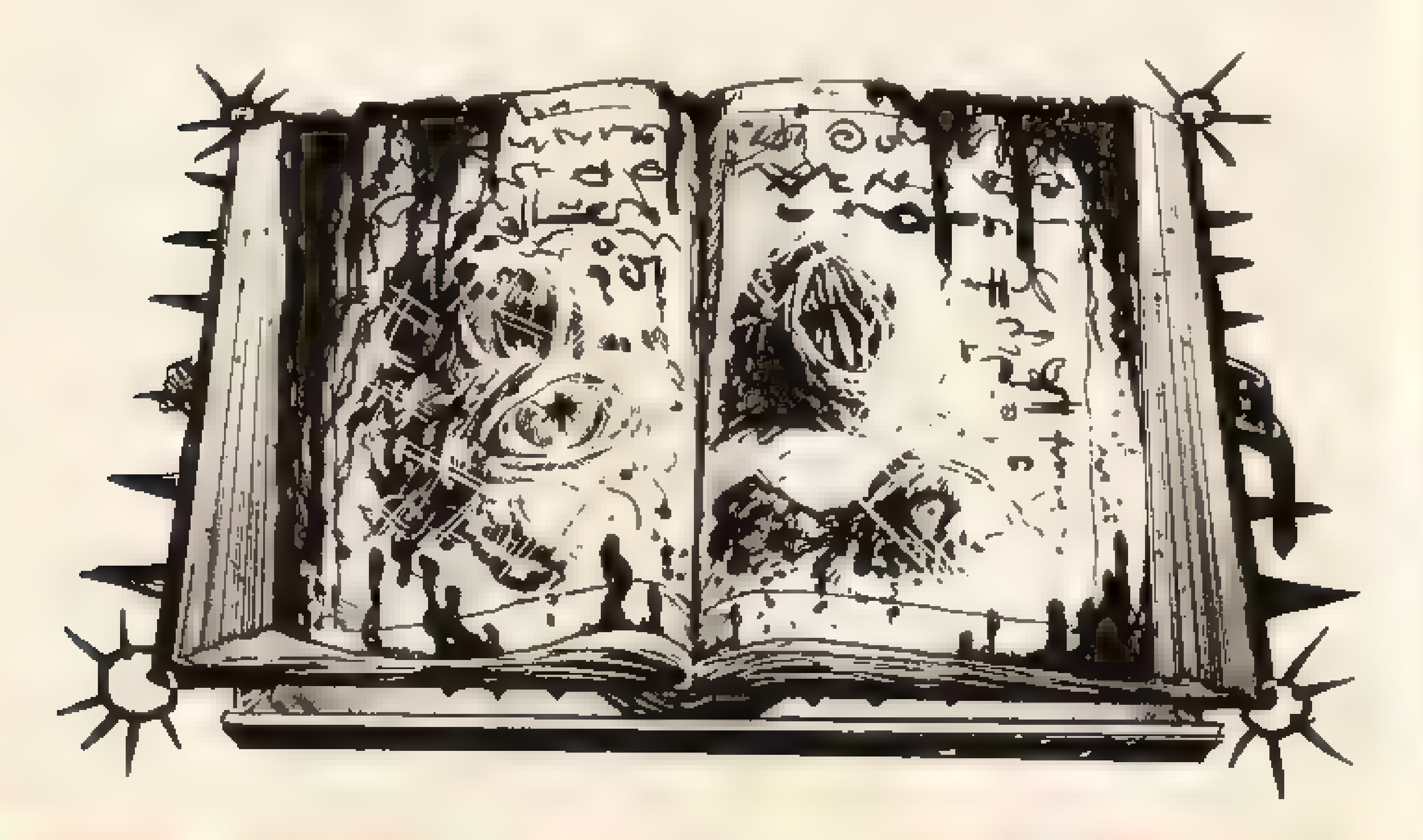


TABLE 6-11- RESULTATS DE RECHERCHE

Resultat	Effet
5	*Impasse* Vous etes dans une impasse en matiere de theorie de la magie le rituel ne peut pas être cree de la façon que vous esperiez Si vous desirez continuer, vous devez reprendre tout le processus de creation depuis le debut
6-8	*Consequence secrete* Le MJ tire sur la **Table 6–13: conséquences** et applique les resultats a votre projet de rituel actuel Toutefois cette consequence vous restera inconnue jusqu a ce qu elle soit modifiee ou eliminee lors de futures tentatives de recherche ou jusqu a ce que le rituel soit conforme et que cette consequence se produise ulterieurement quand vous tenterez de l accomplir
9-15	*Consequence liee* Vous decouvrez qu un rapport plus prononce est necessaire entre les effets de votre rituel et ses consequences Le MJ peut decider de changer la nature d une consequence afin qu elle soit desormais un element lie, d intensifier le lien d une consequence deja liee ou de vous demander de tirer sur la **Table 6–13: consequences** et d assigner une nature liee a cette nouvelle consequence
16-22	*Nouvelle consequence* Vous decouvrez une nouvelle consequence associee a votre projet actuel Lancez les dés sur la **Table 6–13: conséquences**
23-30	*Ingredient lie* Vous decouvrez qu une adequation plus prononcee est necessaire entre les effets de votre rituel et ses ingredients Le MJ peut decider de changer la nature d un ingredient afin qu il soit desormais un element lie, d intensifier le lien d un ingredient deja lie ou de vous demander de lancer les des sur la **Table 6–12: ingredients** et d'assigner une nature liee à ce nouvel ingrédient
31-36	*Ingrédient précieux.* Votre recherche revele qu un ingredient precieux est necessaire a votre progression Le MJ peut decider si un ingredient existant doit desormais etre precieux, si un ingredient deja precieux doit le devenir plus encore ou si vous tirez sur la **Table 6–12: ingrédients** pour generer un nouvel ingredient qui doit etre precieux Un ingredient precieux est un ingredient qui vaut plus cher que ceux de son type en raison de sa composition, de sa rarete ou de sa qualite La valeur de base requise est de 1d10 x 50 co Le MJ determine ce qui rend l objet precieux Doit-il etre compose d argent ? Fabrique par un maitre artisan ? Etre issu de la collection d un notable ? Le MJ se base pour cela sur la nature de l objet, celle du rituel ou les deux Si vous obtenez ce resultat plusieurs fois de suite lors de tentatives de recherche vous pouvez vous contenter d ajouter 1d10 x 50 co a la valeur d un ingredient qui a deja ete rendu precieux
37-43	*Nouvel ingredient* Vous decouvrez qu un nouvel ingredient est necessaire a votre progression Lancez les des sur la **Table 6–12: ingredients** Votre rituel necessite desormais un exemplaire ordinaire de l ingredient specifie
44-46	*Invocateurs supplementaires* D autres utilisateurs de magie sont requis pour accomplir le rituel Le MJ determine les caracteristiques specifiques dont ils doivent disposer (comme une valeur de Magie minimale ou la connaissance d une Science de la magie particuliere) ainsi que leur nombre
47-48	*Changement de langage mystique* Vous decouvrez que le rituel doit etre accompli en utilisant un langage mystique different C est au MJ de decider s il s agit du demoniaque ou de celtique mystique ou du magick si votre projet le plus recent ne l employait pas deja Si vous ne connaissez pas ce nouveau langage vous devez naturellement suspendre vos recherches jusqu a ce que vous l ayez appris Si vous obtenez ce resultat plusieurs fois au cours de periodes de recherche successives vous pouvez revenir au langage employe a l origine la voie de la recherche magique est en effet longue et tortueuse
49-50	*Deux resultats.* Tirez deux fois sur cette table, en utilisant les memes modificateurs
51	*Trois resultats* Tirez trois fois sur cette table, en utilisant les memes modificateurs
52-55	*Magie superieure* La valeur de Magie requise pour utiliser le rituel augmente de +1 Si elle etait deja de 4 ce resultat est sans effet Si la valeur de Magie requise est desormais superieure a la votre vous devez suspendre vos recherches jusqu a ce que vous ayez atteint votre valeur de Magie au niveau necessaire
56-60	*Prolongation du temps d incantation* Le temps d incantation augmente de 1-5 (1d10/2) heures
61-68	*Difficulté augmentee* La difficulté augmente de +2
69-71	*Augmentation des XP* Le nombre de xp requis pour apprendre le sort augmente de +100
72-76	*Reduction du temps d incantation* Le temps d incantation est reduit de 1-5 (1d10/2) heures pour un minimum de 1 heure
77-81	*Reduction des XP* Le nombre de xp requis pour apprendre le sort est reduit de -100 à moins qu il ne soit deja egal a 100, auquel cas ce résultat est sans effet
82-88	*Reduction de difficulté* La difficulte est reduite de -2
89-90	*Magie inferieure* C est une agreable surprise la valeur de Magie requise pour accomplir le rituel est reduite de -1 Si elle etait deja egale à 1, ce resultat est sans effet
91+	*Beau travail* Vous ne decouvrez aucune modification necessaire pour les caracteristiques actuelles de votre projet



TABLE 6-12: INGRÉDIENTS

Lancez 1d100 pour générer un ingrédient. Si plusieurs possibilités sont indiquées, le joueur jette les dés et c'est au MJ de choisir parmi les résultats. Le MJ définit également les caractères spécifiques des résultats obtenus sur la table de complications.

Résultat	Ingrédient
01-03	Un morceau de malepierre
04	Un couteau ou une dague
05	Un gantelet, un gant ou quelque autre objet porté sur la main
06	Une rondache, un bouclier ou quelque autre objet de protection
07	Une flèche, un carreau d'arbalète, une balle, une bille de fronde ou quelque autre projectile
08-09	Le pelage, la fourrure, la peau ou les poils d'un animal particulier
10-12	Un organe particulier issu d'un animal spécifique
13	Une bouteille ou un fût de vin, d'alcool fort ou de quelque autre breuvage
14-15	Un morceau de parchemin
16	Un morceau de corde, de ficelle ou de boyau
17	Une paire de dés
18-19	Une lentille, un monocle, un bandeau pour l'œil, un œil artificiel, une paire de besicles ou quelque autre objet semblable
20	Une mesure de parfum, d'eau de toilette, d'encens ou de quelque autre substance parfumée
21	Un sifflet
22-23	Un livre, probablement spécifique, ou doté de caractéristiques précises
24	Un type d'instrument de musique spécifique
25	Une balance
26-29	Un outil spécifique (ciseau, houe, pioche de mineur, etc.)
30-33	Un ensemble d'outils associés à un métier (cordonnier, fabricant d'armures, etc.)
34-35	Une couronne, un bandeau, un anneau sigillaire, un marteau de juge ou quelque accessoire de pouvoir et/ou de royauté
36-37	Un bijou d'un type particulier (un anneau, un pendentif, etc.), qui a peut-être été possédé ou porté par une personne ou un type de personne spécifique
38	Une ceinture, une sangle, un cordon ou autre accessoire semblable
39	Un bandeau pour l'œil ou un œil artificiel
40	Un ensemble de sous-vêtements
41-43	Une mesure d'eau issue d'un endroit ou d'un type d'endroit spécifique
44-45	Une mesure d'huile
46-47	Une cuvette, un pot, une bouilloire, une coupe, une tasse, une poêle ou tout autre récipient
48	Un miroir, un bassin d'eau ou quelque autre substance ou objet réfléchissant
49	Une baguette de sourcier, un paquet de cartes de diseuse de bonne aventure ou tout autre attirail lié à la superstition
50-51	Une bougie, une lampe, une lanterne ou quelque autre source de lumière
52	Une clef
53	Un ensemble de menottes ou de chaînes
54	Un gâteau, une tranche de pain ou quelque autre type de pâtisserie spécifique, qui peut-être cuisinée d'une manière particulière ou par un individu ou un type d'individu précis
55	Une mesure de poivre, de sauge, de sel ou d'un autre condiment
56-59	Une améthyste, un rubis, un onyx ou quelque autre pierre précieuse spécifique
60	Une dent, une défense ou un autre objet similaire
61-63	Une partie du corps précise d'un humain, d'un nain, d'un elfe ou d'un halfling
64-65	Les entrailles d'un type d'animal précis
66-80	Lancez à nouveau les dés sur cette table, puis sur la **Table 6–15: complications des ingrédients**. Appliquez cette complication à l'objet que vous aurez généré. Si vous obtenez à nouveau ce résultat, continuez à relancer les dés et à accumuler les complications.
81-90	Lancez deux fois les dés, et le MJ déterminera comment les deux ingrédients doivent être combinés en un seul. Par exemple, un parchemin et une flèche indiquent naturellement que le rituel nécessite un parchemin transpercé par le trait, tandis qu'une clef et un estomac de halfling semblent indiquer que la pauvre créature devra avaler la clef, etc.
91-96	C'est au joueur de choisir l'ingrédient, qu'il apparaisse sur cette table ou soit inventé
97-00	C'est au MJ de choisir l'ingrédient, qu'il apparaisse sur cette table ou soit inventé

TABLE 6-13 : CONSÉQUENCES

Résultat	Conséquence*
01-30	*Effet inverse.* Si votre rituel est nocif, la conséquence est la suivante : c'est vous qui en subissez les effets et non la cible prévue. Si les effets du rituel sont généralement bénéfiques, c'est l'inverse de l'effet escompté qui s'applique.
31-50	*Conséquence liée.* Si votre rituel est nocif, la conséquence est la suivante : c'est un lieu ou un individu qui vous est lié qui se trouve affecté au lieu de la cible prévue. Si les effets du rituel sont généralement bénéfiques, l'inverse de l'effet escompté s'applique à un lieu ou un individu qui vous est lié (voir **Éléments liés**, page 168).
51-60	*Conséquence de perception.* La conséquence est la suivante : des individus puissants et dangereux qui voient d'un très mauvais œil le concept de ce rituel sont au courant que vous avez tenté de l'accomplir. Selon le bon vouloir du MJ, ces individus peuvent être les chefs de votre ordre, de puissants prêtres d'un dieu opposé aux desseins du rituel ou de puissantes entités du Chaos.
61-65	*Affliction.* La conséquence est la suivante : le lanceur du sort gagne 1 point de Folie.
66-70	*Traumatisme.* La conséquence est la suivante : le lanceur du sort gagne 1-5 (1d10/2) points de Folie.
71-80	*Démence.* La conséquence est la suivante : le lanceur du sort gagne une folie précise. Cette folie est choisie sur-le-champ et s'applique à toutes les tentatives pour effectuer le rituel.
81-90	*Incursion du Chaos.* La conséquence est la suivante : une entité du Chaos est libérée dans le monde.
91-00	*Mort.* La conséquence est la suivante : le lanceur de sorts meurt, probablement d'une manière particulièrement atroce pour lui et ceux qui se trouvent dans les parages.

**Les conséquences nécessitent presque toujours une interprétation de la part du MJ. Ce choix doit être inscrit dans les caractéristiques permanentes du rituel plutôt que d'être réinterprété à chaque fois qu'on lance le rituel. Par exemple, imaginons qu'un joueur tente de créer un rituel qui permette à une forteresse de s'envoler. Les effets du rituel sont bénéfiques, mais si le joueur obtient le résultat* Effet inverse, *il est difficile d'imaginer ce que peut être « l'inverse de l'effet escompté ». L'inverse de « voler », « ne pas voler » ne représente pas vraiment un handicap pour une forteresse. Le MJ peut décider que l'effet inverse de ce rituel, c'est que la forteresse en question vole en éclats. Ce sera la conséquence permanente du rituel : on n'indique donc pas « effet inverse », mais « la forteresse vole en éclats ».*

TABLE 6-14 : TENTATIVES DE RÉALISATION DU RITUEL

Résultat	Effet du rituel
01-15	*Conséquences.* Vous subissez les conséquences du projet de rituel actuel. Vous pouvez abandonner ou faire une nouvelle tentative de recherche. Vous subissez un malus de -5% au prochain jet de dés effectué sur la **Table 6-11 : résultats de recherche**
16-30	*Fiasco.* Le rituel ne fonctionne pas, mais au moins vous êtes sur la bonne piste. Les ingrédients sont détruits. Vous pouvez abandonner ou faire une nouvelle tentative de recherche. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% au prochain jet de dés sur la **Table 6-11 : résultats de recherche**
31-60	*Échec.* Le rituel est sans effet et les ingrédients ne sont même pas utilisés. Vous pouvez abandonner ou faire une nouvelle tentative de recherche.
61-80	*Près du but.* Les ingrédients sont utilisés et certains effets, modifiés et incomplets (déterminés par le MJ), se produisent. Bien que vous soyez forcé de retourner à vos recherches, vous vous approchez du but et vous bénéficiez d'un bonus de +30% au prochain jet de dés sur la **Table 6-11 : résultats de recherche**
81-00	*Succès !* Le rituel se produit exactement comme prévu. Appliquez les effets que vous avez annoncés et réjouissez-vous, car vos recherches sont terminées !

TABLE 6-15 : COMPLICATIONS DES INGRÉDIENTS

Résultat	L'ingrédient doit...
1	... comporter un défaut inhérent.
2	... être brisé.
3	... être béni par un prêtre d'un dieu précis (dont le domaine est probablement lié à l'effet du sort).
4-5	... être fait d'une substance précise (comme un type de bois, de pierre ou de métal).
6	... contenir ou être composé de quelque chose d'horrible ou de dégoûtant (des excréments, de la chair humaine, etc.).
7	... être fabriqué par un individu doté d'une excentricité très particulière.
8	... être utilisé en quantité tellement abondante que cela représente un gros handicap.
9	Lancez deux fois le dé et appliquez les deux résultats.
10	C'est au MJ de choisir la complication, qu'elle apparaisse sur cette table ou soit inventée.

Tentative de [redacted] réalisation du rituel

À la fin de chaque période de recherche, vous tentez d'accomplir le projet de rituel dernièrement modifié. Vous devez rassembler tous les ingrédients requis, remplir les conditions nécessaires, etc. Vous accomplissez le rituel comme s'il s'agissait d'un rituel ordinaire.

Si votre tentative se solde par un échec (c'est-à-dire si vous ne surmontez pas la difficulté du projet actuel), vous subissez les conséquences du rituel. De plus, vous n'avez pas réussi à obtenir un rituel finalisé et stable et vous devez abandonner ou faire une nouvelle tentative de recherche. En revanche, si vous réussissez, lancez les dés sur la **Table 6–14 : tentatives de réalisation du rituel** pour voir ce qui se produit.

Coucher le rituel sur le papier [redacted]

Une fois que vous avez obtenu le résultat *Succès !* sur la **Table 6–14 : tentatives de réalisation du rituel**, le processus de recherche est terminé, à l'exception d'une étape : coucher sur le papier tous les détails du rituel dans leur forme finale, le tout dans un volumineux grimoire. Cela vous prend environ une semaine et vous, en tant que joueur, devez vous assurer de bien noter les caractéristiques finales de votre rituel ainsi que les particularités du livre que vous créez. Le rituel peut désormais être appris et accompli par quiconque lit votre œuvre ou une de ses copies. Notez qu'en créant, en recherchant et en consignant un rituel par écrit, vous l'apprenez sans avoir besoin de dépenser les xp normalement requis : c'est un petit avantage en échange des nombreux dangers que vous avez encourus.

LES PERILS DU SORCIER ITINÉRANT

Les diverses étapes de la création de rituel sont généraleme[nt] entreprises dans un laboratoire. Cependant, la plupart des [...] sorciers passent beaucoup de temps sur les routes, à voyager d'[un] endroit à un autre. Un idéal peut être mis au point sans mal quand on voyage mais cela prend un mois de plus. Un rituel cr[éé] avec succès peut également être consigné par écrit sur la rou[te] sans le moindre malus, bien que cela requière environ u[ne] semaine supplémentaire.

Les tentatives de recherche sont un peu plus délicates. Un sorci[er] qui se trouve sur les routes pendant une partie de la durée [de] recherche doit ajouter +2 au résultat du dé quand il le lance s[ur] la **Table 6–9 : durée de la recherche** pour cette tentative [de] recherche. De plus, le MJ doit garder à l'esprit le fait que le sorci[er] est en voyage. Par exemple, si le joueur obtient « Explosion ! » s[ur] la **Table 6–10 : danger !** le MJ doit déterminer si les compagn[ons] du sorcier sont blessés par l'explosion.

Quant aux tentatives de réalisation du rituel, elles doivent ê[tre] effectuées normalement, que le personnage voyage ou non : il n['y] a aucun avantage ni inconvénient. Les ingrédients doive[nt] toujours être rassemblés, les conditions remplies et le temps d'incantation doit être respecté.

RÈGLE OPTIONNELLE : LES EMPREINTES OCCULTES

Bien que les sorciers se livrent à un entraînement draconien pour maîtriser la magie et faire appel aux Vents de Magie en toute sécurité, l'utilisation d'un Vent particulier laisse son empreinte sur tout lanceur de sorts à long terme. Les plus érudits des membres des Collèges portent ces marques, qu'elles se manifestent sous forme d'un changement de personnalité ou de modifications physiques, comme des décolorations de la peau ou des handicaps. Ces effets secondaires de l'utilisation des sorts sont qualifiés d'empreintes occultes.

Vous pouvez étendre la Malédiction de Tzeentch afin qu'elle inclue des effets supplémentaires s'appliquant aux sorciers de chacun des Collèges. Dès qu'un jet d'incantation produit des doubles, des triples ou des quadruples, le sorcier effectue un jet de dés sur une table d'échos du Chaos. De plus, il y a 10% de chances que le Vent laisse une empreinte occulte sur le lanceur de sorts. Si tel est le cas, le sorcier doit effectuer un test de Force Mentale. La difficulté du test dépend de la gravité de l'écho. Pour un écho mineur du Chaos, le test est de difficulté Moyenne (+0%), mais pour un écho majeur, le test est Assez difficile (–10%), tandis qu'il sera Difficile (–20%) pour un écho destructeur. Si le sorcier rate son test, différents effets peuvent s'appliquer selon le Vent de Magie utilisé, comme indiqué sur les tables respectives des Vents. Si vous obtenez plusieurs fois la même empreinte occulte, relancez les dés. Dans le cas de sorciers utilisant la magie noire, servez-vous des règles ordinaires des effets secondaires (cf page 159 de *WJDR*).



TABLE 6-16: EMPREINTES OCCULTES DES SORCIERS D'AMBRE

1d100	Résultat
01-10	**Distant.** On vous trouve très détaché émotionnellement et quelque peu malpoli. Vous subissez un malus de –5% en Sociabilité. Modifiez votre profil en conséquence.
11-20	**Agité.** Vous ne tenez pas en place bien longtemps et avez toujours besoin de bouger. Le phénomène empire dans les espaces clos.
21-30	**Sale.** Pour une raison mystérieuse, vous semblez attirer la saleté et ne pouvez jamais être totalement propre.
31-40	**Velu.** Des poils épais poussent sur tout votre corps. Si vous les rasez, ils repoussent rapidement.
41-50	**Bestial.** Vos ongles s'épaississent et s'allongent tandis que vos dents deviennent pointues. Vous avez une apparence sauvage qui rend les autres mal à l'aise. Vous subissez un malus de –5% aux tests de Sociabilité que vous effectuez lors d'entretiens avec des humains qui ne sont pas utilisateurs de magie.
51-60	**Aura sauvage.** Les animaux domestiques ont tendance à s'énerver, voire à devenir violents en votre présence. Tous les tests de Soins des animaux et de Dressage effectués par autrui voient leur difficulté augmenter d'un cran tant que vous êtes dans un rayon de 12 mètres (6 cases).
61-70	**Musc.** Vous exsudez une puissante odeur de musc qui repousse la plupart des gens. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Sociabilité quand vous vous entretenez avec des nobles, des prêtres et d'autres membres de la haute société.
71-80	**Brutal.** Vous manquez de subtilité et de grâce et subissez un malus de –5% en Intelligence ou en Sociabilité (au choix du MJ). Modifiez votre profil en conséquence.
81-90	**Petits amis.** Vous attirez de petits animaux inoffensifs comme les écureuils, les souris, les petits oiseaux, etc. Ils semblent toujours apparaître au mauvais moment et laissent des fientes dans la nourriture et les boissons. Par conséquent, lors des situations sociales qui ne souffrent pas la présence de telles créatures, vous subissez un malus de –5% aux tests de Sociabilité.
91-100	**Empreinte de *Ghur*.** La rune de *Ghur* apparaît quelque part sur votre corps (au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation quand vous lancez des sorts du domaine de la Bête.

TABLE 6-17: EMPREINTES OCCULTES DES SORCIERS D'AMÉTHYSTE

1d100	Résultat
01-10	**Pâleur.** Vous avez un teint cireux, une peau blafarde et des yeux presque blancs.
11-20	**Peau moite.** Votre peau est froide. Quand vous dormez, on pourrait vous croire mort.
21-30	**Regard éteint.** Vous avez les yeux d'un cadavre.
31-40	**Puanteur de cimetière.** À vous sentir, on croirait que vous sortez d'une tombe. Vous subissez un malus de –5% en Dressage, Emprise sur les animaux et Soins des animaux.
41-50	**Aura de mort.** Toutes les plantes flétrissent dans un rayon de 4 mètres (2 cases) autour de vous. Ce phénomène s'étend aux éléments d'équipement qui sont obtenus à partir de plantes, ce qui réduit d'un cran leur qualité (jusqu'à un minimum de médiocre).
51-60	**Visage squelettique.** Votre peau semble tendue à même votre crâne. Vous subissez un malus de –5% aux tests de Sociabilité.
61-70	**Silhouette squelettique.** Vos muscles se dessèchent et vous subissez un malus de –5% en Force ou en Endurance (au choix du MJ). Modifiez votre profil en conséquence.
71-80	**Voix des morts.** Votre voix mue jusqu'à n'être plus qu'un chuchotement dérangeant. Vous subissez un malus de –5% aux tests de Dressage et de Sociabilité.
81-90	**Hanté.** Vous entendez les voix des morts et êtes victime d'apparitions partout où vous allez, ce qui vous distrait. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Perception.
91-100	**Empreinte de *Shyish*.** La rune de *Shyish* apparaît quelque part sur votre corps (au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation quand vous lancez des sorts du domaine de la Mort.

TABLE 6-18: EMPREINTES OCCULTES DES SORCIERS CÉLESTES

1d100	Résultat
01-10	**Zéphyr.** Une légère brise tourbillonne en permanence autour de vous, faisant voltiger les papiers et la poussière et produisant d'autres effets mineurs du même acabit.
11-20	**Léger comme une plume.** Azyr amoindrit l'emprise que la gravité a sur vous. Le poids de votre corps diminue de 10%, mais votre apparence reste la même.
21-30	**Cheveux blancs.** Vos cheveux deviennent blancs comme neige. Si vous tentez d'appliquer une teinture, elle ne tient pas.

31-40 **Yeux bleus.** Vos yeux changent de couleur pour prendre une surprenante teinte bleue. Dans les lieux peu éclairés, ils luisent faiblement. Vous subissez un malus de –5% aux tests de Sociabilité effectués quand vous vous entretenez avec des individus qui n'utilisent pas la magie.

41-50 **Visions troublantes.** Vous voyez fréquemment des événements sinistres, sans liens les uns avec les autres, et qui n'ont aucun sens pour vous. Ces visions nuisent à votre concentration et vous subissez un malus de –5% aux tests de Perception.

51-60 **Inodore.** Votre odeur naturelle est remplacée par celle de l'air frais. Les fluides fétides, les potions pestilentielles et autres sources de puanteur perdent graduellement leur odeur au contact de votre personne. S'il s'agit d'un avantage après avoir traversé une rue crasseuse, par exemple, cela rend les gens et les animaux nerveux en votre présence. Vous subissez un malus de –5% en Sociabilité dans vos rapports avec les gens, et il passe à –10% avec les animaux. Toutes les tentatives destinées à vous pister à l'odeur sont Difficiles (–20%).

61-70 **Visions alarmantes.** Dès que vous subissez les effets de la Malédiction de Tzeentch, vous devez réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) pour contrôler les flashs de précognition qui accompagnent votre échec magique. En cas d'échec, vous êtes assommé pendant 1 round.

71-80 **Aura de tranquillité.** Vous émettez une aura étrange mais paisible qui a un effet apaisant sur autrui. Tous les personnages situés dans un rayon de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de –5% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir.

81-90 **Fasciné par les étoiles.** Vous êtes agité quand vous ne pouvez pas scruter les étoiles. La difficulté de tous les tests impliquant des Connaissances académiques ou la Force Mentale augmente d'un cran pour chaque nuit où vous ne pouvez observer le ciel pendant au moins une demi-heure. Tous les malus cumulés disparaissent dès que vous êtes capables d'étudier à nouveau les cieux.

91-100 **Empreinte d'*Azyr*.** La rune d'*Azyr* apparaît quelque part sur votre corps (au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation quand vous lancez des sorts du domaine des Cieux.

TABLE 6-19: EMPREINTES OCCULTES DES SORCIERS DORÉS

1d100 **Résultat**

01-10 **Larmes de vif-argent.** Vos larmes et votre sueur prennent l'aspect du mercure. A tout autre égard, elles restent des larmes et de la sueur normales.

11-20 **Langue de plomb.** Votre voix prend une tonalité rude, semblable à deux morceaux de métal qui s'entrechoquent. Quand vous chantez, on dirait que quelqu'un a fait tomber un gong.

21-30 **Peau dorée.** Votre peau s'épaissit, avec un lég reflet doré.

31-40 **Membres raides.** Vos membres se raidissent, ce qui vous handicape dans vos déplacements. Vo subissez un malus de –5% en Agilité. Modifiez profil en conséquence.

41-50 **Conducteur de magie.** Vous attirez l'énergie magique. Tous les personnages situés dans un ray de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale effectués pour résister aux sorts.

51-60 **Aura magnétique.** Vous dégagez une étrange aura qui attire le métal contre votre peau. Les enne qui tentent de vous frapper ont un bonus de +5 aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir, mais quiconque se trouve dans un rayon de 4 mètres (2 cases) et essaie de frapper quelqu'un d'autre que vous subit un malus de –5% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir.

61-70 **Mécanique.** Quand vous êtes face à un animal, il vous considère comme un objet et non comme une créature vivante. Les animaux ne vous attaquent que si vous les agressez en premier.

71-80 **Peau en or.** Votre peau se durcit et devient une épaisse carapace. Vous subissez un malus de –20 en Agilité et un malus de –2 en Mouvement, ma vous gagnez 1 point d'Armure sur toutes les localisations. Ces points s'ajoutent à toute autre forme d'armure, sauf aux armures en cuir et en cuir clouté (cf. page 17 de l'*Arsenal du Vieux Monde*). Modifiez votre profil en conséquence.

81-90 **Lent.** Vous avez du mal à vous déplacer. Vous subissez un malus de –2 en Mouvement. Modifiez votre profil en conséquence.

91-100 **Empreinte de *Chamon*.** La rune de *Chamon* apparaît quelque part sur votre corps (au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation quand vous lancez des sorts du domaine du Métal.

TABLE 6-20: EMPREINTES OCCULTES DES SORCIERS FLAMBOYANTS

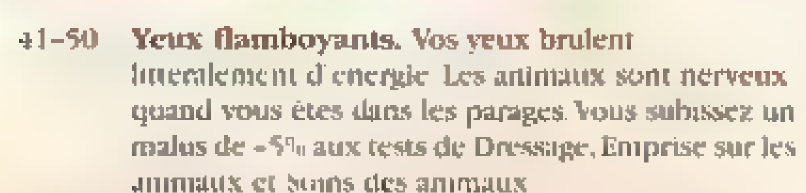
1d100 **Résultat**

01-10 **Irritable.** Vous avez un sale caractère et perdez votre sang-froid à la moindre occasion.

11-20 **Hyperactif.** Vous ne pouvez pas rester immobile. Vous n'arrêtez pas de gigoter.

21-30 **Roux.** Vos cheveux et vos sourcils deviennent d'un roux flamboyant.

31-40 **Tatouages faciaux.** D'étranges marques semblables à des tatouages apparaissent sur votre visage. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Sociabilité quand vous vous entretenez avec des individus qui ne sont pas utilisateurs de magie.



41–50 **Yeux flamboyants.** Vos yeux brûlent littéralement d'énergie. Les animaux sont nerveux quand vous êtes dans les parages. Vous subissez un malus de –5% aux tests de Dressage, Emprise sur les animaux et Soins des animaux.

51–60 **Peau brûlante.** Votre peau semble toujours fiévreuse et vous avez un teint rouge en permanence.

61–70 **Vulnérable au froid.** Vous êtes mal à l'aise quand il fait froid, subissant un malus de –5% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir quand vous êtes exposé à un climat froid.

71–80 **Aura de soufre.** Vous empestez le soufre. Tous les personnages situés dans un rayon de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de –10% aux tests de Perception faisant appel à l'odorat.

81–90 **Enragé.** Vous êtes instable, plus encore que les autres membres de l'Ordre Flamboyant. Vous gagnez 1 point de Folie et subissez un malus de –5% en Sociabilité. Modifiez votre profil en conséquence.

91–100 **Empreinte d'*Aqshy*.** La rune d'*Aqshy* apparaît quelque part sur votre corps (au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation quand vous lancez des sorts du domaine du Feu.

TABLE 6-21: EMPREINTES OCCULTES DES SORCIERS LUMINEUX

1d100	Résultat
01–10	**Chorale.** Votre voix est imprégnée des harmonieuses vibrations de *Hysh*. Quand vous chantez, on dirait que d'innombrables autres voix se joignent à la vôtre.
11–20	**Euréka!** Vous suscitez des souvenirs et des sentiments de déjà-vu chez ceux qui vous entourent. Vous ne contrôlez nullement ce phénomène, qui tend à distraire les individus qui ne pratiquent pas la magie quand ils s'entretiennent avec vous.
21–30	**Pâle.** Votre peau pâlit tellement qu'elle en est presque translucide.
31–40	**Yeux étranges.** Vos yeux changent de couleur et deviennent d'un blanc laiteux ou semblent avoir des reflets dorés. Cela repousse la plupart des gens, et vous subissez un malus de –5% aux tests de Sociabilité quand vous vous entretenez avec des individus qui ne pratiquent pas la magie. Pire encore : un changement aussi évident peut vous faire passer pour un mutant.
41–50	**Arrogant.** Votre vaste savoir (ou plutôt la haute opinion que vous avez de votre culture) vous fait passer pour un individu arrogant et prétentieux. Vous subissez un malus de –5% en Sociabilité. Modifiez votre fiche en conséquence.
51–60	**Paranoïaque.** Étant donné votre sagacité, vous comprenez d'autant mieux la nature des Royaumes du Chaos, ce qui vous rend suspicieux à l'égard de tous ceux qui vous entourent. Vous subissez un malus de –5% aux tests de Peur.
61–70	**Vulnérabilité aux ténèbres.** Dans les zones peu éclairées, vous subissez un malus de –10% aux tests de Focalisation.
71–80	**Aura de lumière.** Vous dégagez une énergie rayonnante qui fait briller plus vivement que la normale toutes les autres sources de lumière. Toute source de lumière située dans un rayon de 4 mètres (2 cases) émet une lumière d'une intensité supérieure d'un cran à la normale. Par exemple, une bougie éclaire comme une torche (cf. page 117 de *WJDR*). Toutefois, dans une telle lumière, tous les personnages subissent un malus de –20% aux tests de Dissimulation.
81–90	**Luminescent.** Vous émettez en permanence une faible lueur, ce qui vous empêche presque totalement de vous déplacer discrètement. Vous subissez un malus de –20% aux tests de Dissimulation. Toutefois, vous dégagez une lueur semblable à celle d'une torche (cf. page 117 de *WJDR*).
91–100	**Empreinte de *Hysh*.** La rune de *Hysh* apparaît quelque part sur votre corps (au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation quand vous lancez des sorts du domaine de la Lumière.

TABLE 6-22: EMPREINTES OCCULTES DES SORCIERS DE JADE

1d100	Résultat
01–10	**Excroissance végétale.** Des végétaux commencent à pousser sur un endroit précis de votre corps. Ces excroissances n'ont aucun effet particulier (moisissures sous les ongles, lierre dans les cheveux, etc.), mais elles sont pour le moins étranges. Vous pouvez les retirer, mais elles repoussent dès le lendemain.
11–20	**Pieds nus.** Vous ne supportez pas les chaussures et quand vous êtes obligé d'en porter, vous subissez un malus de –5% aux tests d'Agilité.
21–30	**Croissance accélérée des cheveux et des ongles.** Vos cheveux et vos ongles poussent à une vitesse presque alarmante. Vous devez passer un peu de temps à les couper chaque jour.
31–40	**Peau verte.** Votre peau change de couleur et prend une teinte verdâtre. C'est une caractéristique repoussante pour la plupart des gens, et vous subissez un malus de –5% aux tests de Sociabilité effectués quand vous vous entretenez avec des individus qui ne pratiquent pas la magie. Pire encore : un changement aussi évident peut vous faire passer pour un mutant.
41–50	**Vulnérabilité au feu.** La valeur de dégâts du feu augmente de +1 contre vous.



51-60 **Constitution robuste.** Vous gagnez le talent Résistance aux maladies

61-70 **Révulsion à l'égard du métal.** Vous ne supportez pas de toucher un objet en métal, quel qu'il soit. Quand vous y êtes contraint, vous devez réussir un test de Force Mentale Assez difficile (-10%) sous peine de subir un malus cumulatif de -1 en Magie pour les 24 heures qui suivent. Vous n'avez pas besoin d'effectuer ce test si vous êtes touché par une arme en métal durant un combat.

71-80 **Aura de croissance.** Vous dégagez une aura de croissance et de santé, ramenant la vie et les couleurs aux plantes quand vous passez dans un rayon de 4 mètres (2 cases) d'elles. Dans la nature, chacune de ces cases ralentit le déplacement (cf. **Tables 6-8** et **6-9** de *WJDR*), bien que vous ne soyez pas affecté.

81-90 **Harmonie avec les saisons.** Vous êtes physiquement affecté par le cycle des saisons. En hiver, vous subissez un malus de -2 en Blessures et un malus de -1 en Mouvement. En automne, vous subissez un malus de -1 en Blessures. Au printemps, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Blessures, et pendant l'été vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Blessures et d'un bonus de +1 en Mouvement.

91-100 **Empreinte de *Ghyran*.** La rune de *Ghyran* apparaît quelque part sur votre corps (au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation quand vous lancez des sorts du domaine de la Vie.

TABLE 6-23: EMPREINTES OCCULTES DES SORCIERS D'OMBRE

1d100 Résultat

01-10 **Vacillement.** On dirait que la lumière est mal à l'aise en votre présence. Les bougies vacillent, les lanternes s'assombrissent et le feu se met à brûler en sourdine quand vous êtes dans les parages.

11-20 **Trompeur.** Vous vous drapez dans le mystère et les mensonges, ce qui vous fait paraître peu digne de confiance. Vous subissez un malus de -5% en Sociabilité. Modifiez votre profil en conséquence.

21-30 **Manteau de brume.** Le brouillard, la brume et autres vapeurs semblent attirés vers vous. Cela vous confère un bonus de +5% aux tests d'Intimidation effectués dans des nappes de brouillards ou autres conditions similaires, mais vous empestez également la fumée en permanence.

31-40 **Aspect d'Ulgu.** Votre silhouette devient fine et maigre tandis que vos cheveux tournent au gris.

41-50 **Anonyme.** Les gens ne se souviennent pas de votre visage. Les personnages qui vous ont rencontré doivent réussir un test d'Intelligence pour se souvenir qui vous êtes.

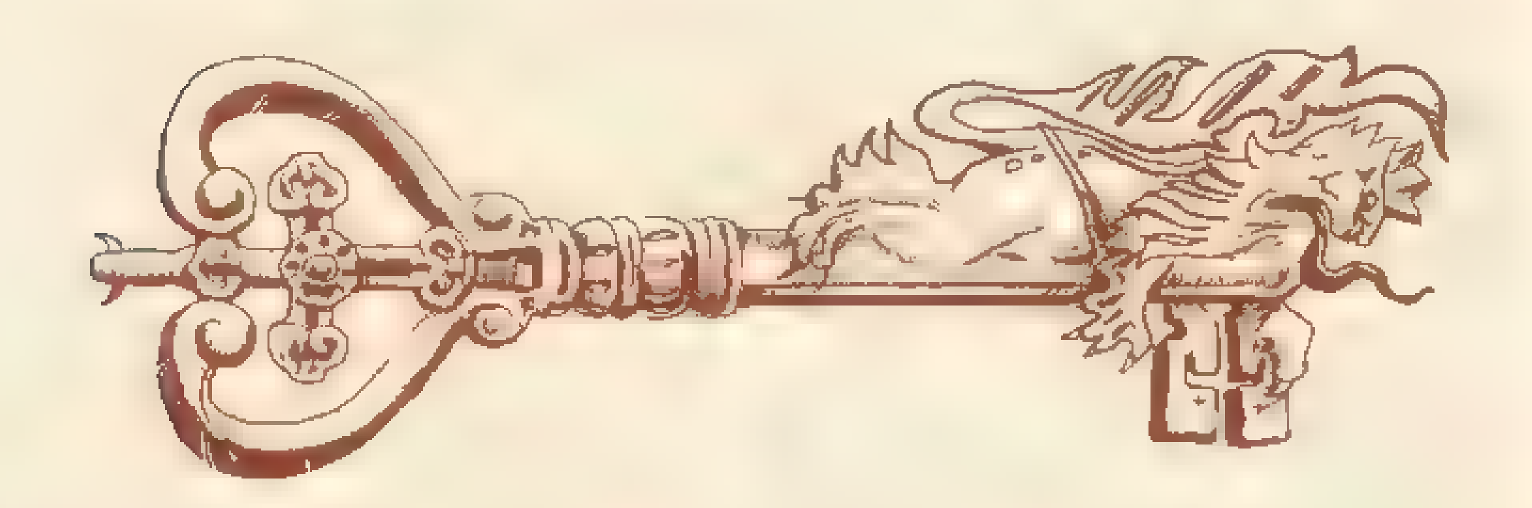
51-60 **Regard troublant.** Vos yeux deviennent gris et des ombres surnaturelles semblent y tourbillonner. Vous bénéficiez d'un bonus de +5% aux tests d'Intimidation.

61-70 **Intangible.** Votre corps perd de sa substance. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Dissimulation, mais vous subissez un malus de -5% en Endurance. Modifiez votre profil en conséquence.

71-80 **Ombre dénaturée.** Votre ombre ne sait pas se tenir et elle se meut souvent à sa guise. Ses déplacements irrationnels mettent les autres mal à l'aise et vous imposent un malus de -10% aux tests de Sociabilité quand vous vous entretenez avec des individus qui ne pratiquent pas la magie. Pire encore, il faudra convaincre les paysans superstitieux que vous n'êtes pas un démon.

81-90 **Ténébreux.** Votre corps semble attirer les ombres qui l'enveloppent comme un suaire. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Dissimulation.

91-100 **Empreinte d'*Ulgu*.** La rune d'*Ulgu* apparaît quelque part sur votre corps (au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation quand vous lancez des sorts du domaine des Ombres.



LA MALÉDICTION DE TZEENTCH, VERSION AVANCÉE

Dans *WJDR*, les campagnes qui impliquent énormément de magie et de sorts voient de fréquentes manifestations de la Malédiction de Tzeentch. Cette section détaille les calamités et les désagréments possibles et remplace les tables 7–2, 7–3 et 7–4 du livre de règles. Les nouvelles tables s'utilisent de la même façon que les anciennes, dès qu'un lanceur de sorts occultes obtient un double, un triple ou un quadruple à son jet d'incantation.

TABLE 6–24 : ÉCHOS MINEURS DU CHAOS AVANCÉS

1d100	Résultat
01–04	**Sorcellerie.** Le lait et le vin tournent à l'aigre et la nourriture se gâte dans un rayon de 10 mètres (5 cases).
05–08	**Maladresse.** Un objet que vous tenez ou que vous portez (choisi au hasard) s'envole à 1d10 mètres (1d10/2 cases) dans une direction aléatoire, projeté par le souffle invisible des Vents du Chaos.
09–12	**Rupture.** Votre nez se met à saigner et ne s'arrête pas avant que vous réussissiez un test d'Endurance (un test par round).
13–16	**Ongle putréfié.** Un de vos ongles de main ou de pied (choisi au hasard) noircit et tombe. Il repoussera normalement.
17–20	**Souffle du Chaos.** Un vent anormal et froid souffle dans le secteur.
21–24	**Horripilation.** Vos cheveux et poils se dressent pendant 1d10 rounds.
25–28	**Oreilles bouchées.** Des bouchons de cérumen obstruent complètement vos oreilles, et il faut réussir un test de Soins pour les déboucher. Tant que vous n'avez pas reçu le traitement adéquat, vous subissez un malus de –10% aux tests impliquant l'ouïe.
29–32	**Lueur occulte.** Vous émettez une lueur inquiétante pendant 1d10 rounds.
33–36	**Sueurs froides.** Tous les individus situés dans un rayon de 10 mètres (5 cases) sont en proie à des sueurs froides pendant 1d10 rounds.
37–40	**Nerfs endormis.** Tous les muscles de votre corps vous picotent pendant 1d10 rounds. Vous subissez un malus de –5% aux tests effectués pendant cette durée.
41–44	**Aura surnaturelle.** Tous les animaux situés dans un rayon de 10 mètres (5 cases) sont apeurés et fuient les lieux, à moins que vous ne réussissiez un test de Dressage.
45–48	**Yeux laiteux.** Une pellicule laiteuse recouvre vos yeux pendant 1d10 heures. Vous subissez un malus de –10% aux tests impliquant la vue pendant cette période.
49–52	**Herbicide.** Toute vie végétale présente dans un rayon de 10 mètres (5 cases) se flétrit et meurt.
53–56	**Hantise.** Des voix spectrales murmurent dans l'air pendant toute la durée du sort.
57–60	**Main paralysée.** Les os et les muscles de l'une de vos mains (déterminée aléatoirement) sont figés dans une position peu naturelle par l'énergie du Chaos. Bien que cela ne soit pas douloureux, vous ne pouvez pas bouger les doigts paralysés dans cette position bizarre pendant 1d10 minutes.
61–64	**Choc aethyrique.** L'énergie magique qui vous parcourt vous fait perdre 1 point de Blessures, quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure.
65–68	**Congrégation rampante.** Des insectes se pressent en bourdonnant et en rampant autour de vous. Ils ne font aucun mal et se dispersent en 1d10 rounds, mais leur présence est évidente (et peut s'avérer effrayante) pour tous ceux qui se trouvent dans les alentours.
69–72	**Blocage mental.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de –1 pendant 1d10 minutes.
73–76	**Canaux brûlés.** Les canaux de magie de votre corps sont brûlés par le flux aethyrique. Vous subissez un malus de –1 aux jets d'incantation dans les prochaines 1d10 minutes.
77–80	**Rébellion intestinale.** Vos entrailles se rebellent, portant atteinte à la propreté de vos vêtements (et à votre dignité du même coup).
81–84	**Coprolalie.** Vous hurlez sans pouvoir vous en empêcher quelque chose d'horriblement injurieux à l'encontre de ceux qui vous entourent. Le MJ peut vous remplacer si votre invention n'est pas assez ordurière.
85–88	**Transformation des fluides.** Tous les liquides que vous portez sur vous (y compris les ingrédients de vos sorts) se transforment en saumure.
89–90	**Report de malédiction.** Rejouez un jet de dés sur cette table. Votre parent vivant le plus proche (descendant, frère, sœur ou parent, dans cet ordre, la « proximité » étant ici affaire de différence d'âge) subit les effets déterminés, aussi éloigné de vous soit-il à cet instant.
91–92	**Accumulation de Chaos.** Rejouez deux jets de dés sur cette table. Le premier résultat indique ce qui se passe immédiatement. Le second (que le MJ doit effectuer en secret) définit ce qui se passera automatiquement la prochaine fois que vous lancerez un sort, en plus de tout autre effet déclenché par la Malédiction de Tzeentch si vous obtenez un double, un triple ou un quadruple.
93–97	**Fantaisie.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène du même ordre.
98–100	**Malchance !** Rejouez les dés sur la **Table 6–25 : échos majeurs du Chaos avancés**.



TABLE 6-25: ECHOS MAJEURS DU CHAOS AVANCES

1d100	Résultat
01-04	**Yeux de sorcière.** Vos pupilles prennent une teinte rouge vif. Elles ne retrouvent leur couleur normale qu'à la ... suivante.
05-08	**Muet.** Vous perdez la voix pendant 1d10 rounds.
09-12	**Glabre.** Tous les poils de votre corps tombent.
13-16	**Ongles noirs.** Tous les ongles de vos mains et de vos pieds noircissent et tombent. Ils repousseront normalement.
17-20	**Torture.** Vous éprouvez une douleur déchirante pendant 1d10 rounds et subissez un malus de –10% aux tests effectués pendant cette durée.
21-24	**Brasier des canaux magiques.** Les canaux magiques de votre corps sont enflammés par le flux aethyrique. Vous subissez un malus de –1 sur chaque dé des jets d'incantation effectués pendant les prochaines 1d10 heures.
25-28	**Surcharge.** Vous êtes submergé d'énergie magique, ce qui vous assomme pour 1 round.
29-32	**Poupée de chiffon.** Vous êtes spontanément projeté dans les airs à une distance de 1d10 mètres (1d10/2 cases) dans une direction aléatoire. En retombant, vous subissez un coup d'une valeur de dégâts 2.
33-36	**Au feu!** Vos vêtements s'enflamment brusquement (cf. page 136 de *WJDR*).
37-40	**Magnétite.** Le moindre morceau de métal que vous portez se retrouve aimanté à jamais.
41-44	**Membres paralysés.** Les os et les muscles de vos bras ou de vos jambes (à déterminer aléatoirement) sont figés dans une position peu naturelle par l'énergie du Chaos. Bien que cela ne soit pas douloureux, vous ne pouvez bouger les membres paralysés dans cette position bizarre pendant 1d10 heures.
45-48	**Élocution bouleversée.** L'énergie du Chaos vous remplit la bouche; tout ce que vous dites pendant les prochaines 1d10 minutes se transforme en charabia, ce qui vous interdit de lancer des sorts pendant ce temps.
49-52	**Vent chaotique.** Le Chaos imprègne tous les ingrédients de sorts que vous portez. Pour tous les sorts pour lesquels ils seront utilisés, un des dés du jet d'incantation sera transformé en dé du Chaos.
53-56	**Familier.** Un diablotin (cf. page 227 de *WJDR*) surgit de l'Aethyr et vous attaque au prochain round.
57-60	**Aperçu du Chaos.** Une vision fugitive des Royaumes du Chaos vous fait gagner 1 point de Folie. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 200 xp et acquérir le talent Sombre savoir (Chaos).
61-64	**Déliés!** Tous les liens, fermoirs et dispositifs d'attache que vous portez s'ouvrent violemment. Les ceintures se détachent, les bourses s'ouvrent, les bottes sont délacées, etc.
65-68	**Régurgitation.** Vous êtes pris d'incontrôlables vomissements et êtes incapables de faire quoi que ce soit d'autre pendant 1d10 rounds. Pendant cette durée, vous rendez bien plus de fluides que votre estomac ne saurait en contenir.
69-72	**Attaque aethyrique.** L'énergie magique vous foudroie, ce qui vous fait perdre 1d10 Blessures, quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure.
73-76	**Affaiblissement.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'Endurance est réduite de –10% pendant 1d10 minutes.
77-80	**Apathie.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de –1 pendant 24 heures.
81-84	**Possession démoniaque.** Vous êtes possédé par une entité démoniaque pendant 1 minute. Le MJ prend le contrôle de vos actes pendant tout ce temps, après quoi vous maîtrisez à nouveau votre corps, mais sans le moindre souvenir de ce que vous venez de faire.
85-87	**Report de malédiction.** Rejouez les dés sur cette table. Votre parent vivant le plus proche (descendant, frère, sœur ou parent, dans cet ordre, la « proximité » étant ici affaire de différence d'âge) subit les effets déterminés, aussi éloigné de vous soit-il à cet instant.
88-90	**Tempête du Chaos.** Rejouez les dés sur la **Table 6–24 : échos mineurs du Chaos avancés.** Toutes les créatures situées dans un rayon de 1d10 mètres (1d10/2 cases) subissent cet effet.
91-92	**Abondance de Chaos.** Rejouez deux fois les dés sur cette table. Le premier résultat indique ce qui se passe immédiatement. Le second (que le MJ doit effectuer en secret) définit ce qui se passera automatiquement la prochaine fois que vous lancerez un sort, en plus de tout autre effet déclenché par la Malédiction de Tzeentch si vous obtenez un double, un triple ou un quadruple.
93-97	**Vicieux délice.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène aussi délétère.
98-00	**Coup du sort.** Rejouez les dés sur la **Table 6–26 : échos destructeurs du Chaos avancés.**

TABLE 6-26 : ÉCHOS DESTRUCTEURS DU CHAOS AVANCÉS

1d100	Résultat
01-05	**Effets sauvages.** Vous perdez le contrôle de votre magie. Toutes les personnes situées dans un rayon de 30 mètres (15 cases), y compris vous, perdent 1 point de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure.
06-10	**Œil foudroyant.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'Endurance est réduite de –20% pendant 1d10 heures.
11-15	**Brisé.** Votre volonté est totalement brisée. Votre valeur de Force Mentale est réduite de –20% pendant 1d10 heures.
16-20	**Abrutissement.** Votre esprit régresse pour vous protéger d'un sort encore pire. Votre valeur d'Intelligence est réduite de –20% pendant 1d10 heures.
21-24	**Flagellation de Tzeentch.** Vous êtes submergé d'une énergie magique qui vous assomme pour 1d10 minutes.
25-28	**Assaut æthyrique.** Les Vents de Magie vous lacèrent. Vous subissez un coup critique localisé aléatoirement. Jetez 1d10 pour en déterminer sa valeur critique.
29-32	**Courroux.** Toutes les créatures situées dans un rayon de 10 mètres (5 cases) de vous ressentent immédiatement une haine irrationnelle suscitée par votre simple présence. Elles se déplacent (y compris vos alliés) pour vous attaquer et ne reprennent leurs esprits qu'au bout de 1d10 rounds.
33-36	**Albinisme.** Votre peau et vos cheveux sont entièrement blanchis par le Chaos.
37-40	**Vision hérétique.** Un prince démon vous montre une vision du Chaos. Vous gagnez 1d10 points de Folie. Après cet évènement, vous pourrez à tout moment dépenser 100 xp et gagner le talent Sombre savoir (Chaos).
41-44	**Anéantissement.** Votre capacité à utiliser la magie est totalement ruinée. Votre valeur de Magie est réduite à 0. Elle augmente ensuite de 1 point toutes les 24 heures, jusqu'à revenir à son maximum.
45-48	**Sang bouillonnant.** Pendant un bref instant, votre sang bout littéralement dans vos veines. Vous perdez 2d10 points Blessures, qui sont réduits par votre Endurance, mais pas par votre armure.
49-52	**Compagnie indésirable.** Vous êtes attaqué par un nombre de démons mineurs égal à votre valeur de Magie (cf. page 226 de *WJDR*). Ils surgissent depuis l'Æthyr à 12 mètres (6 cases) de vous.
53-54	**Serviteurs du Chaos.** 1d10 diablotins (cf. page 227 de *WJDR*) apparaissent depuis l'Æthyr et vous obéissent pendant 1d10 rounds.
55-65	**Contrat démoniaque.** Vous subissez 1d10 points de Blessures (quel que soit votre bonus d'Endurance et votre armure) alors qu'une rune du Chaos brûlante de 5 centimètres s'inscrit sur une partie aléatoire de votre corps. Si vous veniez à récolter 13 runes de la sorte, elles inscriraient un contrat offrant votre âme à l'un des Dieux Sombres (au choix du MJ). Se débarrasser de la chair marquée ne changera rien au contrat.
66-68	**Souffle coupé.** Vous êtes incapable de respirer pendant 1d10 minutes (cf. Asphyxie, page 138 de *WJDR*), après quoi – ouf! – vous pouvez reprendre votre souffle.
69-71	**Fin de lignée.** L'infection du Chaos vous rend stérile.
72-74	**Paupières scellées.** Vous fermez les yeux tandis que les Vents de Magie hurlent autour de vous et vos paupières se soudent. Vous ne pouvez plus voir jusqu'à ce que ce handicap soit corrigé par magie ou par chirurgie.
75-77	**Paroxysme spasmodique.** Votre corps tout entier est agité de violentes convulsions tandis que la substance même du Chaos le traverse. Vous vous mordez la langue. Il est désormais très difficile de comprendre ce que vous dites et vous subissez un malus de –5 aux jets d'incantation jusqu'à ce qu'on vous soigne d'une façon ou d'une autre.
78-80	**Membre flétri.** Un de vos membres, choisi au hasard, se flétrit et devient inerte à tout jamais.
81-83	**Vent mutagène.** Vous devez réussir un test de Force Mentale pour éviter de subir une mutation du Chaos (cf. page 227 de *WJDR* ou pages 81-82 du *Bestiaire du Vieux Monde*).
84-86	**Appelé par le vide.** Vous êtes aspiré dans les Royaumes du Chaos et perdu à jamais. À moins que vous n'ayez 1 point de Destin à dépenser, le moment est venu de tirer un autre personnage.
87-89	**Report de malédiction.** Rejouez les dés sur cette table. Votre parent vivant le plus proche (descendant, frère, sœur ou parent, dans cet ordre, la proximité étant ici affaire de différence d'âge) subit les effets déterminés, aussi éloigné de vous soit-il à cet instant.
90-92	**Vortex de Chaos.** Rejouez les dés sur la **Table 6–25 : échos majeurs du Chaos avancés**. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1d10 mètres (1d10/2 cases) subissent cet effet.
93-95	**Luxuriance de Chaos.** Rejouez deux fois les dés sur cette table. Le premier résultat indique ce qui se passe immédiatement. Le second (que le MJ doit effectuer en secret) définit ce qui se passera automatiquement la prochaine fois que vous lancerez un sort, en plus de tout autre effet déclenché par la malédiction de Tzeentch si vous obtenez un double, un triple ou un quadruple.
96-00	**Inspiration sinistre.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène tout aussi catastrophique.





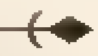
~ CHAPITRE VII ~ OUTILS MAGIQUES

Si les sorts sont les composantes les plus importantes de l'arsenal des sorciers, nombre d'entre eux font également grand usage d'instruments destinés à améliorer leurs extraordinaires talents. Cela comprend les familiers, des créatures magiques qui font office de serviteurs et de compagnons, et les potions, de formidables breuvages qui confèrent des pouvoirs à ceux qui les boivent. De plus, bien des sorciers et d'autres personnages découvrent de puissants objets et armes qui s'avèrent aussi bénéfiques que dangereux. Ce chapitre les décrit globalement pour qu'ils servent de point de départ à vos propres créations.

FAMILIERS

Les familiers sont les compagnons des sorciers. Comme les utilisateurs de magie sont souvent considérés comme des parias, le familier d'un sorcier est fréquemment la seule créature qu'il peut qualifier d'amicale (et encore, par moment seulement, un familier peut fort bien être grincheux ou maussade). On trouve des familiers de toutes les formes et de toutes les tailles, et ils ont toutes sortes de capacités auxquelles leurs maîtres peuvent faire appel pour les aider dans leurs recherches, pour se défendre, pour lancer des sorts, et plus encore.

Il y a trois façons d'obtenir un familier. La première consiste à créer une créature à partir de matériaux inertes et à lui insuffler la vie par magie. On qualifie parfois ces créatures d'homuncules, même si elles sont également connues sous d'autres noms, et si le concept traditionnel d'homuncule (une petite créature humanoïde) est loin d'englober l'immense variété de familiers qu'il est possible de créer ainsi. La deuxième méthode consiste pour le sorcier à lier une créature vivante à son service. Les oiseaux, les chats et les rongeurs sont des familiers classiques, mais presque toutes les autres créatures vivantes peuvent également être liées de la sorte. Enfin, les familiers peuvent être invoqués depuis les Royaumes du Chaos. Faire appel à des diablotins, voire à des créatures démoniaques plus puissantes, pour en faire des familiers est un jeu dangereux, et seuls les plus dépravés des sorciers du Chaos s'y risquent. Le procédé permettant de créer et de lier des familiers est décrit dans les sections qui suivent. L'invocation de familiers depuis les Royaumes du Chaos, elle, sera décrite dans *Le Tome de la Corruption* à paraître.

Obtention d'un familier 

Quand un personnage désire un familier, la première décision à prendre consiste à choisir si vous allez le créer à partir de composantes magiques ou lier à vous une créature vivante. Dans certains cas, cette décision vous sera imposée en fonction de la Science de la magie que vous connaissez. Voici les conditions requises pour chacun des deux types de familiers.

Familier créé

Vous devez avoir une valeur de Magie supérieure ou égale à 3, les compétences Connaissances académiques (magie) et Langage mystique (magick), et l'un des talents suivants.

• Un des talents de Science de la magie de cette liste : feu, lumière, métal, mort ou ombre.

• Le talent Sombre savoir (Chaos) ou le talent Sombre savoir (nécromancie).

Familier lié

Vous devez avoir une valeur de Magie supérieure ou égale à 2, la compétence Emprise sur les animaux et l'un des talents suivants

• Un des talents de Science de la magie de cette liste : bêtes, cieux, feu, lumière, ombre ou vie

• Le talent Vil ensorcellement

Si vous remplissez les conditions nécessaires pour un familier créé ou lié, vous pouvez prendre l'un ou l'autre, mais vous devez cependant faire un choix, car les deux méthodes diffèrent grandement. Quoi qu'il en soit, il n'y a aucune limite au nombre de familiers que peut avoir un sorcier. Bien que la plupart choisissent de n'en avoir qu'un, d'autres (en particulier les sorciers d'Ambre) en accumulent beaucoup au fil du temps. Ceux qui remplissent les conditions peuvent même avoir des familiers des deux types, créés et liés, en même temps.

Création d'un familier

Le processus de création d'un familier comprend trois étapes. En premier lieu, vous devez rassembler une grande variété de composantes occultes. Deuxièmement, vous devez passer du temps à préparer seul votre projet, à fabriquer la créature à partir des éléments réunis et à l'imprégner de magie au fur et à mesure afin de susciter l'illusion de la vie. Enfin, vous devez effectuer une série de tests pour voir si vous avez réussi.

Composantes

Pour créer un familier, il faut rassembler toute une variété de composantes magiques en quantités variables. Les composantes ordinaires comprennent de la boue, de l'argile, des excréments, du sang et des organes vitaux humains et animaux, mais il ne s'agit là que la partie émergée de l'iceberg. La disponibilité des composantes utilisées dans la création de familiers est très variable. Dans de grandes villes comme Altdorf, on peut souvent les acheter, mais en d'autres lieux, il faut les récolter soi-même. Quand vous entreprenez le procédé de collecte des composantes, lancez deux dés. Le résultat du premier indique le nombre de semaines qu'il vous faudra pour rassembler les composantes, qu'il s'agisse du temps passé à les chercher, à voyager pour les acheter, ou les deux. Le résultat du second dé multiplié par 10 donne leur prix en co. La période de temps et la dépense requises peuvent être décomposées en autant de fractions que vous désirez sans malus : vous pouvez passer une semaine et dépenser quelques dizaines de co dans douze cités différentes et sur une période de plusieurs années si vous le désirez. Toutes les caractéristiques des composantes (l'endroit où on les trouve, leur prix, etc.) sont laissées à l'appréciation du MJ si nécessaire.

Temps de travail

Une fois les composantes réunies, vous devez les travailler, les distiller, les transmuter et les combiner pour leur donner forme. Ce procédé prend 1d10 semaines durant lesquelles vous ne pouvez guère passer plus d'une heure par jour sans travailler.

Tests

A la fin de la période de temps décrite ci-dessus, vous devez effectuer un test d'Intelligence Difficile (–20%). En cas de succès, jouez les dés sur la **Table 7–1 : création de familier** pour connaître la forme qu'a prise votre familier puis sur la **Table 7–2 : bizarreries** pour déterminer ses caractéristiques physiques inhabituelles. (Si vous obtenez au moins 2 degrés de réussite au test d'Intelligence, vous pouvez sauter l'étape de la table des bizarreries si vous le souhaitez). Si vous échouez, vous devez revenir à l'étape « temps de travail », relancer une période de 1d10 semaines et rejouer un test d'Intelligence. Vous pouvez continuer ainsi jusqu'à ce que vous obteniez un succès ou jusqu'à ce que vous renonciez.

TABLE 7–1 : CRÉATION DE FAMILIER

1d100	Résultat
01–25	*Petit humanoïde.* Votre familier a la forme d'un humain, mais il est très petit (pas plus de 30 centimètres de haut).
26–35	*Humanoïde de taille moyenne.* Votre familier a la forme d'un humain, mais la taille d'un nain ou d'un halfling. Il mesure 90 cm + (2d10 x 2,5 cm).
36–40	*Grand humanoïde.* Votre familier a la forme d'un humain et une taille presque équivalente. Il mesure 1,20 m + (2d10 x 2,5 cm).
41–50	*Animal.* Votre familier a la forme d'un animal et la taille correspondante. Jouez les dés sur la **Table 7–3 : type de familier lié** pour déterminer son apparence exacte. (Votre familier n'est pas lié, la **Table 7–3** vous permet simplement d'en déterminer la forme.)
51–55	*Animal réduit.* Identique au résultat « animal », mais votre familier est moitié moins grand qu'une créature du type déterminé.
56–60	*Animal surdimensionné.* Identique au résultat « animal », mais votre familier est deux fois plus grand qu'une créature du type déterminé.
61–70	*Informe.* Votre familier n'a pas de forme physique définie et il apparaît comme une vague silhouette luminescente, étincelante ou ténébreuse. Il dispose automatiquement du talent Éthéré (cf. page 78 du *Bestiaire du Vieux Monde*) et vous ne jouez pas les dés sur la **Table 7–2 : bizarreries** à moins qu'il ne soit que partiellement « informe » suite au résultat « combinaison ».
71–80	*Combinaison.* La partie supérieure de votre familier et ses pattes sont de nature différente. Jouez deux fois les dés sur cette table (en les relançant si vous obtenez à nouveau ce résultat) et combinez les deux résultats. Si le second résultat est identique au premier, relancez les dés jusqu'à ce qu'ils soient différents.
81–90	*Au choix du joueur.* Vous pouvez choisir n'importe quel résultat de cette table.
91–00	*Au choix du MJ.* Le MJ peut choisir n'importe quel résultat de cette table.



TABLE 7 2: BIZARRERIES

1d100	Résultat
01-03	*Œil supplémentaire.* Votre familier a un œil de plus que les créatures de son type. Cela lui confère la capacité de voir des choses qu'il ne pourrait normalement pas déceler, comme ce qui se trouve dans son dos, si l'œil est situé derrière sa tête.
04	*Langue barbelée.* La langue de votre familier se termine par d'étranges piquants. Il gagne le talent *Armes naturelles.*
05-07	*Couleur bizarre.* La couleur de votre familier est inhabituelle : violet, rose, bleu. Si vous le désirez, il peut même être multicolore.
08-11	*Aveugle.* Votre familier n'a pas d'yeux et il ne peut rien voir.
12	*Griffes.* Votre familier a des griffes. Il gagne le talent *Armes naturelles.*
13-15	*Corpulent.* Votre familier semble incroyablement obèse pour une créature de sa taille.
16-19	*Sourd.* Votre familier n'a pas d'oreilles et ne peut rien entendre.
20-22	*Doigts supplémentaires.* Votre familier a 1d10 doigts ou orteils supplémentaires par rapport aux créatures de son type.
23-25	*Membre supplémentaire.* Votre familier a un bras ou une jambe supplémentaire.
26	*Crocs.* Votre familier a des crocs. Il gagne le talent *Armes naturelles.*
27-29	*Parfumé.* Votre familier a une odeur agréable de fleurs, d'épices ou d'herbes.
30-32	*Fourrure.* Votre familier est couvert d'une fourrure douce ou rêche.
33-35	*Maigre.* Votre familier est très maigre, au point d'en paraître émacié.
36	*Cornes.* Votre familier a une paire de cornes pointues qu'il peut utiliser pour attaquer avec une valeur de dégâts de BF–1.
37-39	*Visage humanoïde.* Votre familier a un visage étrange et effrayant, ressemblant à celui d'un homme, d'une femme ou d'un enfant.
40-42	*Mains humanoïdes.* Votre familier a des mains humanoïdes pourvues de pouces opposables.
43-45	*Doigts manquants.* Il manque 1d10 doigts ou orteils à votre familier.
46-48	*Membre manquant.* Il manque un membre à votre familier.
49-51	*Odeur de musc.* Votre familier a une forte odeur de musc.
52-54	*Sans ombre.* Votre familier ne projette pas d'ombre.
55-57	*Écailles.* La peau de votre familier est couverte d'écailles, ce qui lui confère le talent Écailles (1) (cf. page 78 du *Bestiaire du Vieux Monde*).
58	*Coquille ou carapace.* Votre familier a une coquille dure ou une robuste carapace, et il gagne le talent Écailles (2) (cf. page 78 du *Bestiaire du Vieux Monde*).
59-61	*Gluant.* Le corps de votre familier exsude naturellement une substance humide et gluante, et il laisse une traînée visqueuse, semblable à celle d'un escargot ou d'une limace, partout où il va.
62-64	*Étrange couleur d'yeux.* Les yeux de votre familier sont d'une couleur étonnante (violet, jaune, voire même orange).
65-67	*Queue.* Si votre familier a une forme qui ne dispose pas naturellement d'une queue, il en a une, et celle-ci est à la fois tangible et préhensile. Si votre familier doit normalement avoir une queue, il n'en a pas.
68-70	*Tentacules.* Votre familier est hérissé de tentacules qui lui confèrent un bonus de +10% aux tests de prise.
71-73	*Apparence de mort-vivant.* Votre familier a un aspect cadavérique, comme s'il était en train de se décomposer.
74-76	*Yeux troublants.* Votre familier a des yeux étranges : des joyaux, des boutons ou des champignons.
77-79	*Vestiges d'ailes.* Votre familier a des ailes, mais elles ne lui permettent pas de voler.
80-82	*Ailes de lévitation.* Votre familier a des ailes et gagne le talent Lévitation (cf. page 99 de *WJDR*).
83-85	*Ailes du vol.* Votre familier a des ailes et gagne le talent Vol (cf. page 102 de *WJDR*).
86-92	*Relancez deux fois.* Relancez deux fois les dés sur la table.
93-97	*Au choix du joueur.* Vous pouvez choisir n'importe quel résultat de cette table.
98-00	*Au choix du MJ.* Le MJ peut choisir n'importe quel résultat de cette table.

Même si les formes indiquées ici s'approchent de celles de créatures vivantes, il apparaît nettement à tous ceux qui observent votre familier qu'il est fait d'argile, de pierre, de bois, de chair ou de toute autre composante que vous avez utilisée. Il est clair que ce n'est pas une créature naturelle.

Si des parties du corps manquent, c'est à vous de les choisir. Dans le cas de parties du corps supplémentaires, à vous de décider la forme qu'elles prennent : vous pouvez choisir dans le cas d'un membre supplémentaire, s'il s'agit d'un bras ou d'une jambe par exemple.

TABLE 7-3: TYPE DE FAMILIER LIÉ

1d100	Résultat
01-04	*Chauve-souris.* Voir son profil, page 189
05-06	*Ours.* Voir son profil, page 231 de *WJDR*
07-15	*Chat.* Voir son profil, page 189
16-22	*Petit chien.* Un petit chien, comme un terrier. Voir son profil page 230 de *WJDR*
23-25	*Grand chien.* Un grand chien, comme un mastiff. Voir le profil « chien de guerre » page 230 de *WJDR*
26-30	*Aigle.* Si vous le voulez, vous pouvez choisir un autre oiseau majestueux à la place. Voir son profil, page 189
31-35	*Grenouille ou crapaud.* Voir son profil page 189
36-39	*Cheval.* Voir le profil « cheval de selle » page 230 de *WJDR*
40-45	*Lézard.* Une race de taille moyenne, comme un iguane. Voir son profil, page 190
46-47	*Singe.* Voir son profil, page 190
48-55	*Rat.* Voir son profil, page 190
56-65	*Corbeau.* Si vous le voulez, vous pouvez choisir un autre oiseau de grande taille. Voir son profil, page 230 de *WJDR*
66-75	*Rouge-gorge.* Si vous le voulez, vous pouvez choisir un autre oiseau de petite taille. Voir son profil, page 190
76-80	*Serpent.* Voir son profil, page 190
81-87	*Belette, furet ou écureuil.* Voir son profil page 190
88-90	*Loup.* Voir son profil, page 231 de *WJDR*
91-95	*Au choix du joueur.* Vous pouvez choisir n'importe quel animal, issu ou non de cette table (du moment que le MJ vous donne son approbation)
96-00	*Au choix du MJ.* Le MJ choisit n'importe quel animal, issu ou non de cette table

Lier un familier

À l'instar du processus de création, le processus permettant de lier un familier comporte trois étapes. La première consiste à trouver une créature appropriée, dont la forme, la santé et le tempérament sont adaptés. Ensuite, vous devez passer du temps en compagnie de la créature, afin qu'elle s'habitue à votre présence et que vous l'impregniez de magie. Enfin, vous devez effectuer une série de tests pour savoir si vous avez réussi.

Recherche

La recherche propose deux marches à suivre. La première consiste à parcourir le monde et les régions sauvages afin de trouver la créature adéquate. Cette méthode prend 1d10 semaines, jusqu'à ce que vous trouviez un candidat, mais elle ne coûte rien. La seconde consiste simplement à acheter une créature appropriée. Bien que les créatures remplissant les conditions pour être liées ne soient en vente que dans les plus grandes villes où les magisters sont nombreux, il existe bien des marchands qui en font un commerce lucratif. Cela signifie que de tels animaux ne sont vendus au titre de familiers potentiels que dans les grandes villes. Il est certainement possible d'en trouver dans d'autres lieux, mais ceux qui les vendent n'ont aucune idée de la nature (ni de la valeur) de ces animaux. Les tarifs des créatures susceptibles d'être liées varient largement en fonction de leur nature, mais ne sont jamais en dessous des 500 co. Et même dans ce cas, toutes les créatures ne sont pas adaptées à tous les sorciers. Quoi qu'il en soit, vous devez jouer toutes vos tentatives visant à acheter un candidat. Qu'il soit découvert ou acheté, pour générer le type de créature obtenu, lancez les dés sur la **Table 7–3 : type de familier lié**. Si le joueur n'est pas intéressé par le type de créature obtenu, il peut tout à fait passer à nouveau 1d10 semaines à en chercher une autre (s'il a choisi cette méthode), ou décider de ne pas acheter ce spécimen précis et se mettre en quête d'un autre (s'il veut passer par un achat).

Temps de travail

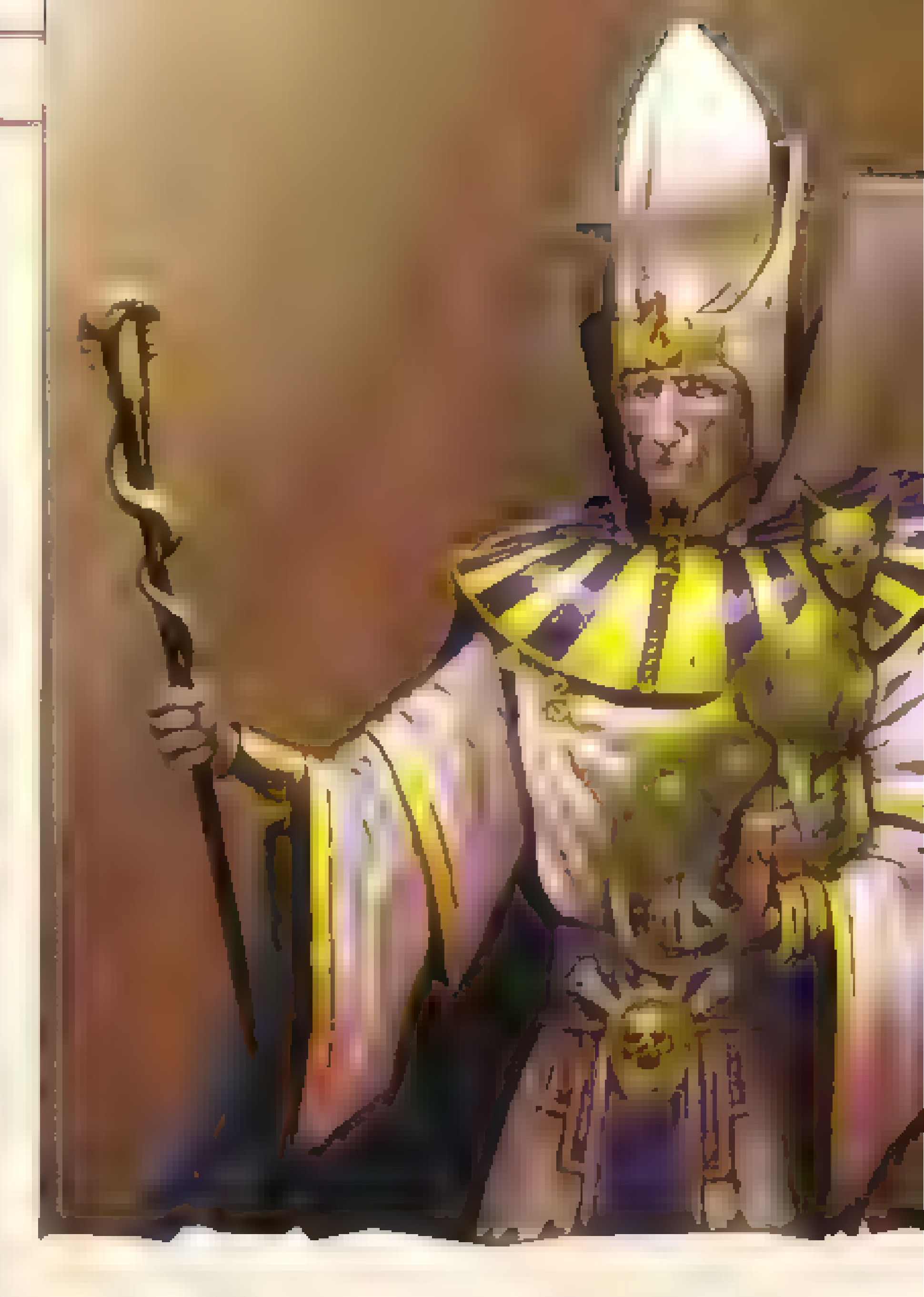
Une fois que vous avez mis la main sur une créature appropriée, vous devez passer 1d10/2 semaines en sa compagnie, afin de l'habituer à votre présence et d'utiliser la magie pour créer un lien aethyrique entre vous deux. Vous pouvez pratiquer n'importe quelle activité en parallèle, du moment que vous passez le plus clair de votre temps en présence de votre futur familier. Vous ne pouvez passer qu'une heure ou deux par jour loin de lui, sinon vous devez reprendre cette étape depuis le début.

Test

À la fin de la période décrite ci-dessus, vous devez effectuer un test de Sociabilité Assez difficile (–10%) et un test d'Intelligence Assez difficile (–10%). Si vous réussissez les deux, la créature est liée à vous et devient votre familier. Si vous en ratez un (ou les deux), vous devez reprendre l'étape « temps de travail », passer à nouveau 1d10/2 semaines et rejouer les deux tests. Ce n'est que quand vous les aurez réussis tous les deux que le processus sera achevé, à moins que vous n'abandonniez avant.

Nature et personnalité des familiers

Une fois que vous avez créé ou lié un familier, vous devez en savoir plus concernant sa personnalité et la nature de la relation que vous entretenez avec lui. Le caractère unique des familiers et de leurs rapports avec les sorciers implique que vous ne sachiez



jamais à l'avance quelle sera la personnalité de l'un d'entre eux tant qu'il ne sera pas lié ou créé. De même il est impossible de savoir comment il vous considérera après le processus. Cela peut sembler évident en ce qui concerne les familiers créés, mais même les familiers qui subissent le processus de lien peuvent voir leur personnalité changer du tout au tout à la suite de cette expérience.

Pour déterminer la personnalité de votre nouveau familier lancez les dés sur la **Table 7–5 : personnalité du familier**. Pour déterminer la nature de la relation que vous partagez, jouez le dé sur la table **7–4 : nature de la relation**. Avant de tirer sur chacune de ces tables, vous devez effectuer un test de Sociabilité. Pour chaque degré de réussite obtenu, vous pouvez modifier le résultat du jet de dé(s) d'un point en plus ou en moins. Par exemple avec deux degrés de réussite, vous pouvez générer une relation de type «adoration», «amitié» ou «serviteur» avec un résultat de 2 sur la **Table 7–4** (puisque vous pouvez modifier ce 2 de deux points, afin d'obtenir 0, 1, 3 ou 4).

Interprétation du familier

Le familier d'un sorcier est un hybride intéressant, qui se situe quelque part entre une extension sans conscience du sorcier (comme un cheval de selle ordinaire ou même un bâton magique) et un personnage à part entière, capable d'agir de son propre chef et d'avoir ses propres desseins. Une question se pose donc : qui contrôle le familier pendant la partie ? Est-ce au sorcier de parler pour le familier et de contrôler ses actes ou au MJ de le jouer en tant que PNJ ? Et comment des personnalités de type ergoteur ou rustre ou des relations où le maître et le familier sont antagonistes peuvent-elles être interprétées ?

La règle de base c'est que le maître d'un familier contrôle les actes de ce dernier et parle pour lui durant la partie, tout en sachant qu'il le fait pour éviter à un MJ déjà bien occupé d'avoir à gérer ce détail supplémentaire. À tout moment, si le MJ pense que le familier devrait avoir un autre comportement que celui qui est spécifié par le joueur, il peut prendre le contrôle du familier et dire ce qu'il fait. Cette règle s'applique à tous les niveaux, depuis la façon qu'un familier a de se comporter vis-à-vis d'un PNJ, jusqu'à la façon dont il utilise ses promotions.

Même si c'est le MJ qui a le dernier mot concernant ce que le familier désire et a en tête, le maître de la créature a également une influence concrète (sinon absolue) sur celle-ci. Dès que le maître d'un familier a conscience que ce dernier agit à l'encontre de ce qu'il désire, il peut engager un test de Force Mentale opposé avec celui-ci pour le forcer à se comporter selon ses directives. Cela peut avoir des conséquences à long terme (personne n'aime être forcé de la sorte), et le maître ferait mieux de tenter la persuasion avant l'injonction. Mais le test de Force Mentale opposé reste toujours une possibilité pour garder un familier récalcitrant dans le droit chemin.

TABLE 7–4 : NATURE DE LA RELATION

1d10	Résultat
1	*Adoration*. Le familier tient son maître en haute estime et le vénère presque comme un héros.
2–3	*Amitié*. Le familier considère son maître comme un bon compagnon, voire (mais ce n'est pas obligatoire) comme son meilleur ami.
4–5	*Serviteur*. Le familier se comporte comme s'il était un serviteur au service de son maître. Il attend d'être «payé» en faveurs, en nourriture et par un logement relativement décent.
6	*Solitaire*. Le familier réalise qu'il a une certaine forme d'obligation envers son maître, mais il préfère rester seul, pour une raison ou pour une autre.
7	*Distant*. Le familier n'est pas particulièrement impressionné par son maître et l'évite quand c'est possible.
8	*Antagoniste*. Le familier est hostile envers son maître, bien qu'il ne soit généralement pas assez autodestructeur pour travailler activement à sa perte.
9	*Au choix du joueur*. Le joueur peut choisir une des relations ci-dessus ou inventer une autre description plus compliquée de la relation qui existe entre maître et familier.
10	*Au choix du MJ*. Comme ci-dessus, mais c'est le MJ qui choisit.





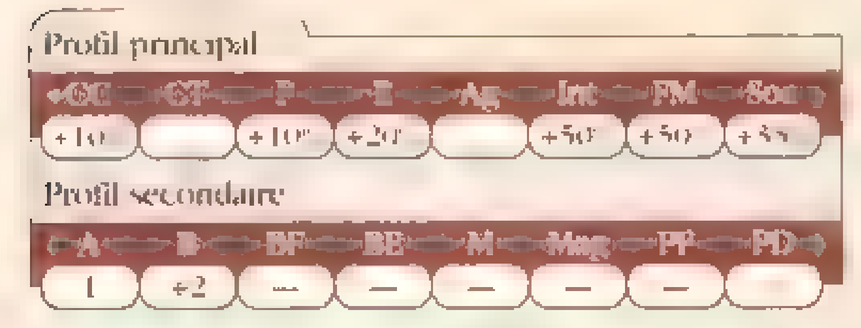
TABLE 7-5: PERSONNALITE DU FAMILIER

1d100	Résultat	1d100	Résultat
01-02	Distrait	51-52	Loyal
03-04	Aventureux	53-54	Vigoureux
05-06	Anxieux	55-56	Mesquin
07-08	Ergoteur	57-58	Neglige
09-10	Maniaque	59-60	Lunatique
11-12	Suffisant	61-62	Naif
13-14	Grincheux/loufoque	63-64	Optimiste
15-16	Critique	65-66	Paranoiaque
17-18	Calin	67-68	Agressivité passive
19-20	Cynique	69-70	Poli
21-22	Deprime	71-72	Pompeux
23-24	Theatral	73-74	Psychotique
25-26	Nerveux	75-76	Completement cingle
27-28	Amical	77-78	Grossier
29-30	Genereux	79-80	Se denigre lui-même
31-32	Morose	81-82	Frimeur
33-34	Avide	83-84	Timide
35-36	Hyperactif	85-86	Emotif
37-38	Hypocondriaque	87-88	Peu perspicace
39-40	Incoherent	89-90	Vaniteux
41-42	Rustre	91-92	Vindicatif
43-44	Curieux	93-94	Rejouez deux fois les des
45-46	Intolerant	95-97	Au choix du joueur
47-48	Jaloux	98-00	Au choix du MJ
49-50	Je-sais-tout		

Profil des familiers

La façon dont le profil des familiers est genere varie selon qu'ils sont creés ou liés, comme indiqué dans les paragraphes qui suivent. Toutefois, ils ont en commun de progresser selon la carriere de Familier decrite dans les pages suivantes. Les familiers gagnent un nombre de xp egal à la moitié de ceux de leur maitre. Chaque fois que le maitre accumule 200 xp, le familier en gagne donc 100. Les familiers ne gagnent jamais de xp tout seuls. En plus de depenser leurs xp en achetant des promotions relevant de leur plan de carriere, les familiers peuvent egalement les utiliser pour acheter de nouveaux pouvoirs.

Plan de carriere de Familier



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%		+10%	+20%		+50%	+50%	+35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	+2	—	—	—	—	—	

Compétences: Connaissances academiques (une au choix), Connaissances generales (une au choix), Esquive, Langage mystique (magick), Lire/ecrire, Perception, Sens de la magie
Talents: Acuité auditive, Camouflage urbain, Effrayant (familiers creés uniquement), Fuite, Harmonie aethyrique, Resistance à la magie, Resistance au Chaos, Sang-froid, Sens aiguisés, Sixième sens, Troublant
Dotations: aucune
Débouchés: aucun

Familiers crees

Generez le profil d'un familier créé en tirant sur **la Table 7-6: profil de départ d'un familier créé**. Les familiers creés commencent aussi avec la competence Sens de la magie et le talent Troublant. Meme si certaines valeurs generees par la table peuvent sembler paradoxales compte tenu de la taille et de la forme d'un familier, gardez à l'esprit le fait que les familiers creés sont des creatures tout à fait bizarres, qui n'ont pas leur place dans le monde naturel. Il n'est pas si difficile d'imaginer que la magie puisse creer une forme énorme susceptible d'etre blessée par une simple gifle ou une petite creature capable de supporter des degats qui auraient raison d'un cheval.

Les familiers creés gagnent une promotion gratuite dans la carriere de Familier à la fin de leur creation. Notez que la carriere de Familier n'est pas une carriere de depart. La creature doit donc acquérir tous les talents et competences de cette carriere normalement avec des xp.



Familiers lies

Le profil des familiers lies est basé sur le profil du type de créature auquel ils appartiennent. La **Table 7-3 : type de familier lié** vous indique où trouver les profils des différents types d'animaux. Les familiers liés gagnent deux promotions gratuites dans la carrière de Familier à la fin du processus qui les lie. Ils choisissent généralement de progresser en Intelligence et en Sociabilité, mais vous pouvez choisir d'autres promotions si vous le désirez.

Vous trouverez ci-dessous les profils de divers animaux relativement communs.

TABLE 7-6 : PROFIL DE DEPART D'UN FAMILIER CREE

Caractéristique	Valeur
Capacité de Combat	10+2d10
Capacité de Tir	10+1d10
Force	10+1d10
Endurance	10+1d10
Agilité	10+1d10
Intelligence	5+3d10
Force Mentale	5+3d10
Sociabilité	1d10
Attaques	1
Points de Blessures	5+(1d10/2)
Bonus de Force	Découle de la Force
Bonus d'Endurance	Découle de l'Endurance
Mouvement	1+(1d10/2)
Magie	0
Points de Folie	0
Points de Destin	0

Aigle (oiseau de proie)



Profil principal

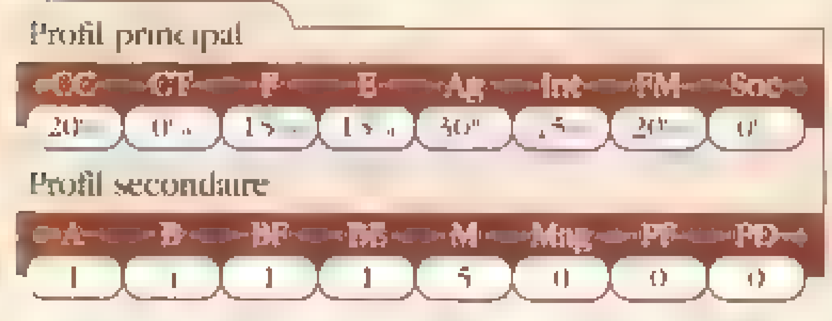
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	10%	10%	38%	12%	21%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	7	1	1	2 (8)	0	0	0

Compétences : Perception +20%
Talents : Coups précis, Sens aiguisés, Sens de l'orientation, Vol
Règles spéciales :
- *Chasseur* : les serres et le bec d'un oiseau de proie ont une valeur de dégâts de BF–2 et l'attribut rapide

Belette/Furet/Ecureuil



Profil principal

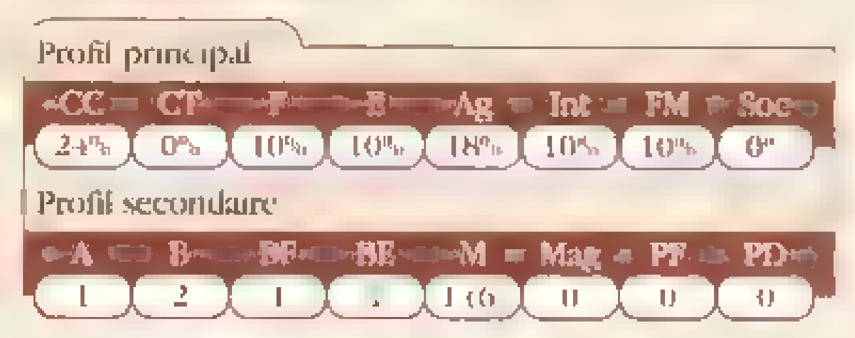
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	0%	15%	15%	30%	15%	20%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	1	1	1	5	0	0	0

Compétences : Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Sens aiguisés

Chauve-souris



Profil principal

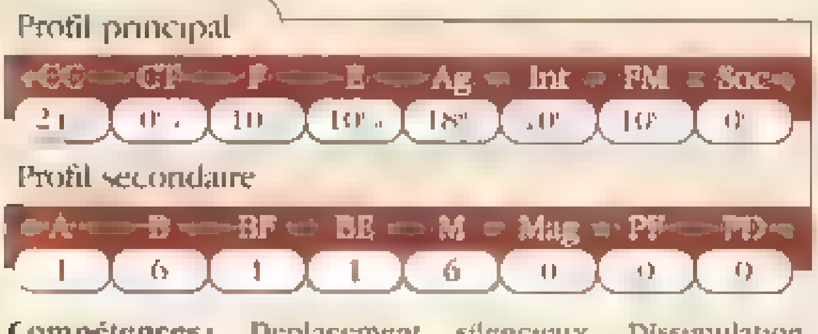
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24%	0%	10%	10%	18%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	2	1	1	1 (6)	0	0	0

Compétences : Perception
Talents : Sens aiguisés, Sens radar (comme Vision nocturne mais ne requiert pas l'équivalent de la lumière des étoiles), Vol

Chat



Profil principal

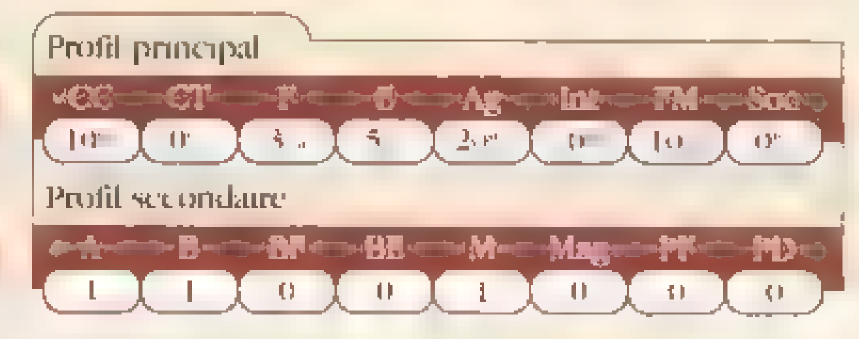
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
21%	0%	10%	10%	18%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	1	1	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Perception +20%
Talents : Camouflage urbain, Fuite, Sens aiguisés

Grenouille/Crapaud



Profil principal

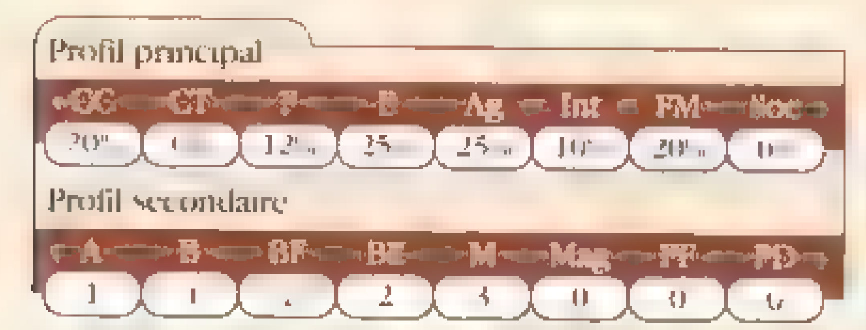
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10%	0%	5%	5%	25%	0%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	1	0	0	1	0	0	0

Compétences : Perception
Talents : aucun

Lezard



Profil principal

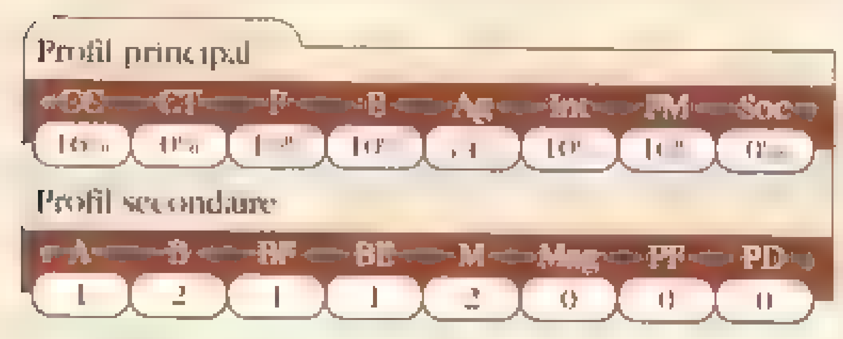
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	0%	12%	25%	25%	10%	20%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	1	[illegible]	2	3	0	0	0

Compétences : Escalade, Perception
Talents : Camouflage rural, Fuite

Rat



Profil principal

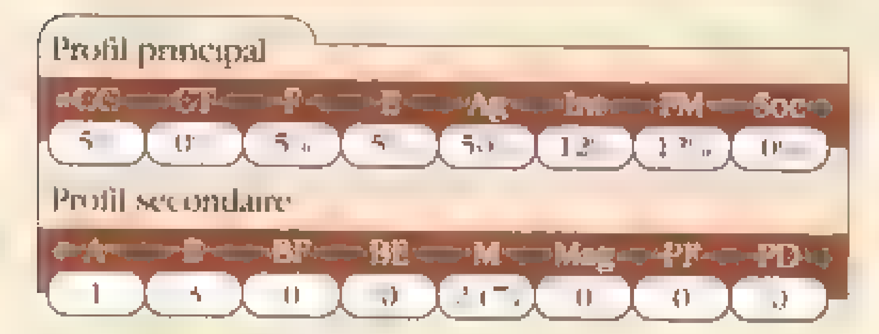
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
16%	0%	[illegible]	10%	[illegible]	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	2	1	1	2	0	0	0

Compétences : Perception
Talents : Camouflage rural

Rouge-gorge ou petit oiseau



Profil principal

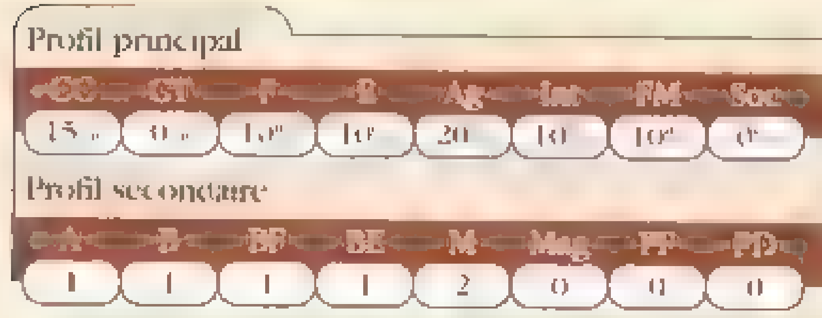
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
5%	0%	5%	5%	50%	12%	12%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	3	0	0	2 (7)	0	0	0

Compétences : Perception
Talents : Vol

Serpent



Profil principal

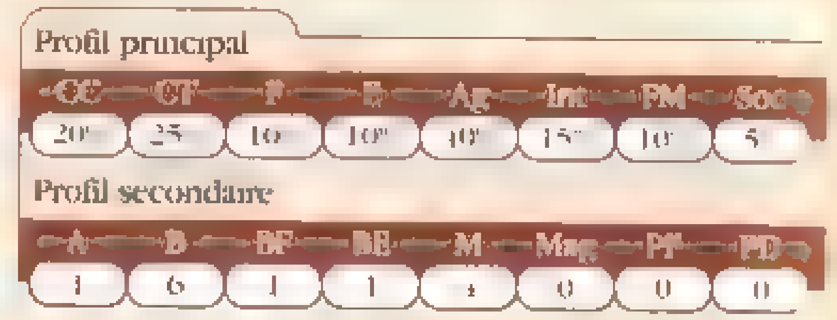
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
15%	0%	10%	10%	20%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	1	1	1	2	0	0	0

Compétences : Intimidation
Talents : Armes naturelles
Règles spéciales :
- *Venin* : quand un serpent lance une attaque qui inflige au moins 1 Blessure (et qui n'est pas encaissée par l'armure ou l'Endurance), la victime doit effectuer un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de subir 1 Blessure supplémentaire toutes les 10 minutes jusqu'à ce qu'elle ait perdu 1d10/2 points de Blessures.

Singe



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	25%	10%	10%	40%	15%	10%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	1	1	4	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Escalade
Talents : Fuite

Pouvoirs des familiers

Les familiers disposent de différents pouvoirs et c'est là qu'il faut chercher la raison pour laquelle la plupart des sorciers veulent en posséder un. Chaque familier commence le jeu avec un pouvoir généré sur la **Table 7–7 : pouvoir de départ de familier**. Les familiers et leurs maîtres peuvent dépenser des xp pour acheter de nouveaux pouvoirs en cours de partie. Chacun de ces nouveaux pouvoirs coûte 300 xp, qui peuvent être acquittés par le sorcier, le familier ou les deux.

Catalyseur magique

Le maître peut utiliser la nature magique du familier pour amplifier les effets de ses facultés de lanceur de sorts, tout comme une lentille concentre la lumière. Quand un sort est lancé de cette manière, l'une de ses variables numériques (portée, zone d'effet, durée, etc.) est doublée. Le revers de la médaille, c'est que l'utilisation de ce pouvoir rend le sort imprévisible et transforme l'un des dés du jet d'incantation en dé du Chaos.

Lien psychique

Le familier et son maître peuvent échanger des pensées et des émotions complexes instantanément, sans parler et quelle que soit la distance qui les sépare. Ce pouvoir augmente la capacité de chacun à réfléchir et à supporter la tension mentale : il augmente l'Intelligence et la Force mentale des deux individus de +10% tant que tous deux sont conscients et coopératifs.

Main du maître

Le familier agit comme une extension du toucher et de la vue de son maître, ainsi que de l'endroit où il se trouve, quand il s'agit de lancer des sorts de contact, des sorts dont le maître doit voir la cible et des sorts affectant l'endroit où se situe le maître.

Porte-bonheur

Le familier attire la chance. Il dispose d'une réserve de 2 points de Fortune que lui ou son maître peut utiliser chaque jour.

Puissance magique

Tant que le familier est en vie et reste attaché à son service, le sorcier bénéficie d'un bonus de +1 en Magie.

Réserve aethyrique

Le familier peut absorber tout sort qui le vise en particulier, lui ou son maître, et le stocker pour le réutiliser plus tard. Pour absorber le sort, le familier doit réussir un test de Force Mentale Difficile (–20%). En cas de succès, il réussit à stocker le sort pour une

durée maximale de 1d10 jours. Pendant cette période, le maître ou le familier peut libérer le sort, en désignant une ou plusieurs nouvelles cibles, une nouvelle zone d'effet, etc. On ne peut stocker ainsi qu'un sort à la fois : un familier ne peut pas tenter d'absorber un autre sort s'il en a déjà un en réserve.

Toutefois, le MJ tire en secret la durée de la période pendant laquelle le sort peut rester stocké. Si la durée expire alors que le sort n'a pas été libéré, l'énergie magique brûle à la fois le familier et son maître de l'intérieur. Chacun subit un coup d'une valeur de dégâts égale au tiers de la difficulté du sort, en arrondissant à l'inférieur. Si le familier subit un coup critique dont la valeur critique est supérieure ou égale à +5, il explose automatiquement.

Voix du maître

Le maître est capable de projeter sa voix par l'intermédiaire de son familier. Cela permet deux choses. Premièrement, le maître peut communiquer avec toute créature située à portée de voix du familier. Deuxièmement, si le familier est dans un rayon de 24 mètres (12 cases) de son maître, ce dernier peut projeter sa voix à travers lui pour lancer des sorts, ce qui lui permet d'utiliser la magie même si un bâillon, un effet magique ou toute autre force l'empêche de parler (tant que le familier lui en est toujours capable).

Voix de la raison

Le familier rebute les forces chaotiques. Quand son maître effectue un jet d'incantation qui contient un double, un triple ou un quadruple, il a le droit de relancer les dés pour éviter la Malédiction de Tzeentch. (Naturellement, si le premier jet de dé est une réussite, le maître peut le conserver pour garantir son succès : le choix lui appartient.) Si le maître décide de relancer les dés, il doit se soumettre au second résultat, quel qu'il soit. Cet effet est cumulable avec ceux des cercles de protection (cf. page 144 de *WJDR*).

Péril: les dangers liés aux familiers

S'ils font de puissants compagnons, les familiers peuvent également s'avérer dangereux pour leurs maîtres. Les paragraphes qui suivent vous en convaincront.

Une marque de sorcellerie

Pour les gens du peuple ignorants et superstitieux, quiconque possède un familier ne peut être qu'un utilisateur de magie. Attirer l'attention des individus à l'esprit étriqué peut susciter les dangers habituels : le personnage risque d'être fui, harcelé, chassé, dénoncé aux répurgateurs ou même attaqué par les Puissances de la Corruption. Heureusement, la plupart des gens du peuple ne sont pas vraiment capables de reconnaître les familiers pour ce qu'ils sont. Et malheureusement, cela peut représenter un danger pour les personnages qui n'utilisent pas de magie mais sont particulièrement attachés à leur animal favori, aussi ordinaire soit-il : celui-ci peut être pris pour un familier.

Attirer l'attention du Chaos

Les familiers sont des créatures magiques et en tant que tels, ils attirent l'attention des démons et autres créatures magiques. Quand le MJ crée des aventures et gère les scènes d'action, il doit garder à l'esprit le fait que les familiers attirent ce genre d'attention pour maintenir la pression sur leurs maîtres.

TABLE 7-7: POUVOIR DE DÉPART DE FAMILIER

Familier créé	Familier lié	Résultat
01-10	01-05	Réserve aethyrique
11-20	06-25	Lien psychique
21-25	26-35	Porte-bonheur
26-40	36-45	Catalyseur magique
41-55	46-55	Puissance magique
56-70	56-70	Main du maître
71-85	71-80	Voix du maître
86-90	81-90	Voix de la raison
91-95	91-95	Au choix du joueur
96-00	96-00	Au choix du MJ

Obsession

En raison de la relation étroite que partagent maître et familier, il est possible que le maître soit complètement obsédé par son serviteur magique. À chaque fois que le familier dépense des xp pour acheter une promotion ou un nouveau pouvoir, son maître doit effectuer un test de Sociabilité Facile (+20%). En cas d'échec, il devient littéralement obsédé par son familier : ses activités, l'endroit où il peut bien se trouver, ses pensées et son opinion. En plus de fournir une occasion d'interprétation savoureuse, ce phénomène constitue un talon d'Achille que les autres personnages peuvent exploiter. Quiconque menace le familier ou l'utilise contre son maître (le MJ est seul juge pour savoir si c'est le cas) cause de tels troubles psychologiques chez le maître que celui-ci subit un malus de -10% en Intelligence et en Force Mentale, ainsi qu'un malus de -20% en Sociabilité jusqu'à ce que la situation soit résolue.

Mort ou disparition

Les familiers meurent. Leurs maîtres aussi. On prétend aussi qu'il existe des sorts (des rituels, peut-être) capables de rompre le lien entre un maître et son familier. Si l'un des deux meurt ou si le lien est coupé (ce qui peut également se faire par accord mutuel entre les deux partis), tous deux subissent un malus de -10% à tous leurs tests pendant une semaine durant laquelle ils sont alternativement grincheux, maussades, déprimés et sujets à des accès de violence sans la moindre provocation. À la fin de la semaine, l'individu affligé peut effectuer un test de Sociabilité Très difficile (-30%). En cas de succès, le malus n'a plus lieu d'être. En cas d'échec, il dure une autre semaine au terme de laquelle un autre test peut être tenté. Le test est plus facile d'un cran à chaque semaine : il devient Difficile la deuxième semaine, Assez difficile la troisième, etc. Si le malheureux ne réussit pas le test quand il est devenu Très facile, l'état de trouble psychique a persisté si longtemps que le malus devient permanent et qu'aucun autre test de Sociabilité n'est plus permis pour s'en débarrasser.

Lien aethyrique

Les familiers ont un lien particulier avec leurs maîtres, lien que les lanceurs de sorts ennemis peuvent exploiter. Les lanceurs de sorts peuvent en effet utiliser le familier d'un autre sorcier en tant qu'ingrédient spécial pour améliorer les sorts qui prennent son maître pour cible spécifique. Le familier ajoute un bonus de +1 au



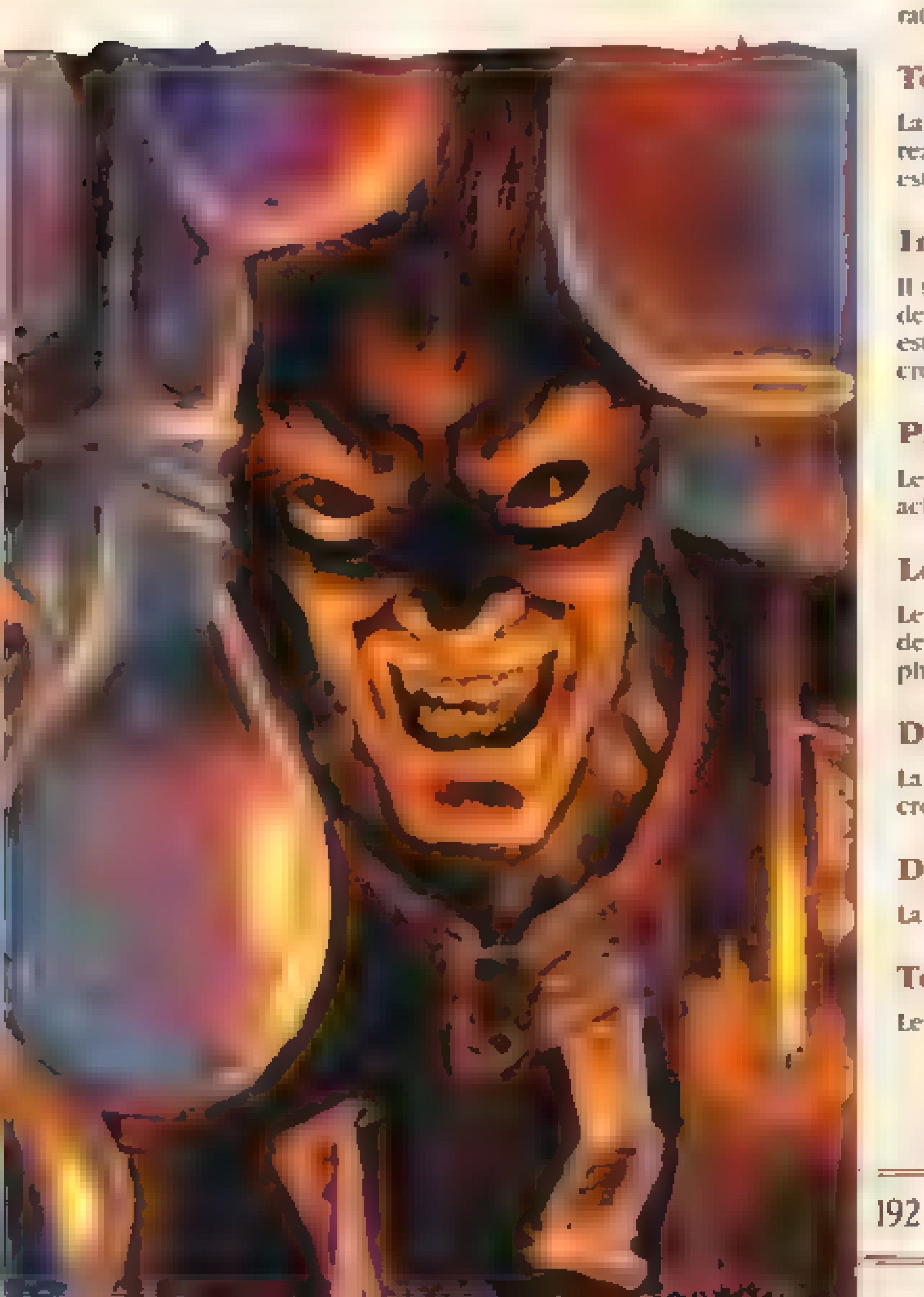
et d incantation Quand il est utilisé de cette manière le familier ressent une douleur intense et doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (-10%) sous peine de subir un coup d une valeur de dégats de 1. Si le familier subit un coup critique dont la valeur critique est supérieur ou égale à +5, il explose automatiquement. Naturellement, les familiers sans d esprit font de leur mieux pour éviter d'être utilisés de cette manière

Un sorcier ne peut pas utiliser son propre familier pour obt un bonus aux sorts qu il se jette sur lui-même. Les alliés d sorcier pourraient utiliser son familier pour lancer des s bénéfiques sur lui, mais un sorcier qui autoriserait de tels a trop souvent serait vite confronté à la rébellion de son famili

POTIONS

Les potions sont des breuvages imprégnés de magie et des vertus de substances naturelles. Les potions magiques sont différentes des préparations ordinaires car elles requièrent l usage de la magie, tandis que les concoctions peuvent être préparées par des moyens normaux. Elles sont conçues pour conférer un avantage à celui qui les boit. Toutefois, comme beaucoup d ingrédients de potions ont une nature instable et comme les techniques de conservation du Vieux Monde sont plutôt archaïques, les potions se gâtent souvent, parfois avec des résultats désastreux. Et comme la plupart des potions ont déjà une odeur douteuse à l'état naturel, il est impossible de dire si une potion a tourné avant de l avoir bue

Les paragraphes suivants détaillent les caractéristiques qui permettent de décrire les potions, les chances qu elles ont de se gâter, les effets qu elles provoquent dans ce cas, le profil de nombreuses potions et les règles permettant aux personnages de les confectionner en supposant qu ils soient prêts à se livrer à une tâche aussi périlleuse



Caractéristiques des potions

Les potions sont définies par un certain nombre de caractéristiques, que vous trouverez ci-dessous

Nom

C est le nom le plus communément utilisé pour la potion « Po de virilité », par exemple. Quand on désigne un lot bien préc nom commun est suivi d informations supplémentaires, don nom du créateur, la saison et l année où elle a été fabriquée, e degrés de réussite obtenus lors de sa confection. «Potion virilité – Bertold le Fétide hiver 2522 C.I. (+2)», par exemple

Effet

Ce que la potion est supposée faire quand on la boit. Les po n'affectent que ceux qui les boivent (à moins que leur déter ration ne force le buveur à vomir sur quelqu un d'autre ...)

Temps de réaction

La plupart des potions ne font pas effet sur-le-champ. Le temps réaction est la durée qui s écoule entre le moment où la p est consommée et le début de son effet

Instabilité

Il s'agit de la mesure permettant de savoir à quel point les eff de la potion sont catastrophiques si on la consomme quand e est périmée. L'instabilité d'une potion peut être (dans l'or croissant de dangerosité) mineure, modérée, majeure ou extrê

Prix des ingrédients

Le prix des ingrédients nécessaires pour créer la potion si o achète au marché dans une grande ville

Localisation des ingrédients

Le climat ou l environnement où l on peut trouver les ingrédie de la potion si le fabricant choisit de partir à leur recherc plutôt que de les acheter

Difficulté des ingrédients

La difficulté des tests requis pour trouver assez d ingrédient p créer la potion sous le climat adéquat

Difficulté de création

La difficulté des tests requis pour créer une potion

Temps de création

Le temps qu il faut pour créer une potion



Utilisation des potions

Utiliser une potion est simple : il suffit de la boire. Une fois la potion avalée, le MJ tire sur la **Table 7–8 : détérioration des potions**. Cette table exploite l'âge de la potion exprimé en saisons (eh oui ! les potions tournent très vite) et le nombre de degrés de réussite obtenu lors de leur confection (c'est pourquoi il est important de conserver cette information pour chaque lot) afin de déterminer les chances qu'elle a de se détériorer. Si la potion n'est pas avariée, ses effets se produisent normalement. Dans le cas contraire, le résultat indique également au MJ si la potion est entièrement gâtée ou partiellement avariée mais encore efficace. Dans le premier cas, le MJ lance les dés sur la **Table 7–9** pour déterminer ce qui se produit précisément. Dans le second cas, la potion a les effets escomptés, mais elle produit également un effet dû à la détérioration, que l'on détermine en effectuant un jet de dés sur la **Table 7–9**. Notez que le MJ n'est pas tenu d'indiquer au joueur ce qui se passe quand il détermine si la potion est gâtée, et il ne l'informe que de ce qui arrive à son personnage quand cela se produit. Ce qui est amusant, c'est de ne pas savoir si la potion va faire effet ou vous ronger les entrailles !

La colonne *Degrés* correspond au nombre de degrés de réussite obtenus lors de la confection de la potion. L'*Âge* est l'âge du lot exprimé en saisons depuis sa confection. Le premier nombre est le pourcentage de chance pour que la potion soit complètement fichue. Le second est le pourcentage de chance pour que la potion soit avariée mais toujours efficace. Ces deux possibilités sont gérées en un seul jet de dés. Si le MJ obtient un résultat inférieur ou égal au premier nombre, la potion est complètement pourrie. Si le MJ obtient un résultat inférieur ou égal au second nombre (mais strictement supérieur au premier), la potion est avariée mais toujours efficace.

TABLE 7–8 : DÉTÉRIORATION DES POTIONS

	Âge en saisons					
Degrés	1	2	3–4	5–8	9–16	17+
0	11%/22%	22%/44%	33%/66%	55%/88%	50%/95%	50%/95%
+1	10%/20%	20%/40%	30%/60%	40%/80%	50%/95%	50%/95%
+2	9%/18%	18%/36%	27%/54%	36%/72%	45%/90%	50%/95%
+3	8%/16%	16%/32%	24%/48%	32%/64%	40%/80%	50%/95%
+4	7%/14%	13%/28%	21%/42%	28%/56%	35%/70%	42%/84%
+5	6%/12%	13%/24%	18%/36%	24%/48%	30%/60%	36%/72%
+6	5%/10%	10%/20%	15%/30%	20%/40%	25%/50%	30%/60%



TABLE 7-9: EFFETS DES POTIONS AVARIÉES

—— Instabilité ——

1d100	Mineure	Modérée	Majeure	Extrême
01–02	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
03–04	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet	Bubons
05–06	Aucun effet	Aucun effet	Bubons	Hydropisie
07–08	Aucun effet	Aucun effet	Bubons	Blessures suppurantes
09–10	Aucun effet	Mauvaise haleine	Hydropisie	Champignons
11–12	Aucun effet	Oignons	Hydropisie	Colique
13–14	Aucun effet	Changement de couleur	Blessures infectées	Hallucination
15–16	Aucun effet	Sueurs	Blessures infectées	Démence
17–18	Mauvaise haleine	Éruption cutanée	Champignons	Puanteur tenace
19–20	Mauvaise haleine	Goitre	Champignons	Poison
21–22	Oignons	Colique	Colique	Ivresse
23–24	Oignons	Chute de cheveux	Colique	Gale
25–26	Changement de couleur	Hallucination	Hallucination	Handicap sensoriel
27–28	Changement de couleur	Dessèchement cutané	Hallucination	Hurlements
29–30	Sueurs	Orbites suintantes	Démence	Plaies suppurantes
31–32	Sueurs	Puanteur tenace	Démence	Engourdissement
33–34	Éruption cutanée	Voracité	Puanteur tenace	Vents violents
35–36	Éruption cutanée	Taches	Puanteur tenace	Retarde (tirez à nouveau
37–38	Goitre	Engourdissement	Poison	Retarde (tirez à nouveau
39–40	Goitre	Vapeurs	Poison	Putréfaction crânienne
41–42	Colique	Gaz redoutables	Ivresse	Mutation
43–44	Colique	Mue	Ivresse	Mutation
45–46	Chute de cheveux	Verrues	Gale	Rire dément
47–48	Chute de cheveux	Kystes	Gale	Désorientation
49–50	Hallucination	Bubons	Handicap sensoriel	Mort apparente
51–52	Hallucination	Hydropisie	Handicap sensoriel	Mort apparente
53–54	Dessèchement cutané	Blessures infectées	Hurlements	Colique
55–56	Dessèchement cutané	Champignons	Hurlements	Colique
57–58	Orbites suintantes	Colique	Plaies suppurantes	Brûlures intestinales (2
59–60	Orbites suintantes	Hallucination	Plaies suppurantes	Brûlures intestinales (2
61–62	Puanteur tenace	Démence	Engourdissement	Brûlures intestinales (4
63–64	Puanteur tenace	Puanteur tenace	Engourdissement	Brûlures intestinales (4
65–66	Voracité	Poison	Gaz redoutables	Brûlures intestinales (6
67–68	Voracité	Ivresse	Gaz redoutables	Brûlures intestinales (6
69–70	Taches	Gale	Haut-le-cœur	Brûlures intestinales (8
71–72	Taches	Handicap sensoriel	Haut-le-cœur	Brûlures intestinales (8
73–74	Engourdissement	Hurlements	Brûlures intestinales (2)	Démence
75–76	Engourdissement	Plaies suppurantes	Brûlures intestinales (4)	Démence
77–78	Vapeurs	Engourdissement	Brûlures intestinales (4)	Démence
79–80	Vapeurs	Gaz redoutables	Brûlures intestinales (6)	Poison
81–82	Gaz redoutables	Verrues	Brûlures intestinales (6)	Poison
83–84	Gaz redoutables	Kystes	Brûlures intestinales (8)	Poison
85–86	Mue	Haut-le-cœur	Démence	Tirez dans la colonne mineure
87–88	Mue	Haut-le-cœur	Tirez dans la colonne mineure	Tirez dans la colonne modérée
89–90	Verrues	Brûlures intestinales (2)	Tirez dans la colonne modérée	Tirez dans la colonne majeure
91–92	Verrues	Tirez dans la colonne mineure	Tirez dans la colonne extrême	Tirez deux fois
93–94	Kystes	Tirez dans la colonne majeure	Tirez deux fois	Tirez deux fois
95–96	Kystes	Tirez deux fois	Tirez deux fois	Tirez trois fois
97–98	Tirez dans la colonne modérée	Tirez deux fois	Tirez trois fois	Mort !
99–00	Tirez deux fois	Tirez trois fois	Mort !	Mort !

EFFET DES POTIONS AVARIÉES

Aucun effet

La potion n a absolument aucun effet

Blessures infectees

La potion ne semble avoir aucun effet, mais en réalité, elle interfere avec les capacites de guérison naturelle de celui qui la boit Quelle que soit l instabilité de la potion le buveur est considere comme etant Gravement blessé quand on gere sa recuperation de points de Blessures. L effet dure 1d10 jours

Brûlures intestinales (X)

Apres un temps de reaction de 1d10 rounds, vous subissez un coup d une valeur de dégats de X qui ne tient pas compte de votre armure tandis que la sinistre substance penètre dans votre organisme. Si durant cette période quelqu un réalise ce qui se passe en réussissant un test de Soins, cette personne peut effectuer un second test de Soins pour vous faire regurgiter le poison. Si vous le vomissez les degats de l attaque sont reduits de moitie (on arrondit a l'entier inferieur). Si la potion était avariee mais toujours efficace et que vous l avez rendue ses effets ne s appliquent que s ils se sont declenches (selon le temps de reaction de la potion) avant que vous ayez vomi

Bubons

Au bout de 1d10 heures des furoncles noirs apparaissent sur la peau de l utilisateur au niveau des aisselles, du cou ou de regions plus sensibles. Au bout de 1d10 heures de plus, les bubons eclatent, infligeant un coup d une valeur de degats de 3 qui tient compte du bonus d Endurance, mais pas de l armure Dans le cas d un effet extrême les bubons apparaissent et crevent tous en 1d10 rounds infligeant un coup d une valeur de degats de 6 qui ne tient compte ni du bonus d Endurance ni de l armure

Champignons

Au bout de 1d10 jours la potion fait naitre des champignons sous la peau de celui qui l a bue causant de vives démangeaisons et une sensation de brulure dans la zone touchee En cas d effet majeur, la victime subit un malus de -20% aux tests d Agilite pendant 1d10 jours. En cas d effet extreme, le malus est de -30%.

Changement de couleur

La peau du buveur prend instantanement la teinte choisie par le MJ Un effet mineur dure 1 heure et un effet moderé 1 jour Ceux qui souffrent de cette affliction sont souvent pris pour des mutants.

Chute de cheveux

Au bout d un jour la potion fait perdre ses cheveux a celui qui l'a bue En cas d effet mineur, ils tombent par touffes mais repoussent normalement

Colique

Sous l effet de la potion, l estomac du buveur se noue immediatement En cas d effet mineur, le buveur subit un malus de -5% aux tests de Force Mentale pendant 1 heure. Un effet modéré prend la forme d un malus de -5% aux tests de Force Mentale et d Agilite pendant 1 jour Un effet majeur prend quant à lui la forme d un malus de -10% aux tests de Force Mentale et d Agilite pendant 1 semaine En cas d effet extreme le buveur subit un malus de -20% aux tests d Agilité, d Endurance et de Force Mentale pendant 1 semaine

Demence

La potion seme le chaos dans l'esprit du buveur En cas d'effet modere, le buveur gagne 1 point de Folie. Un effet majeur confère 2 points de Folie au buveur et un effet extreme 1d10 points de Folie

Desorientation

Le buveur est desoriente comme sous l effet du sort du meme nom (cf page 158) pendant 1d10 heures.

Dessèchement cutané

Au bout de 1d10 rounds, la peau du buveur se craquelle et se dessèche En cas d effet mineur le buveur subit un malus de -5% aux tests d Agilite Ce malus disparait au bout d une heure ou dès que le buveur se badigeonne d une épaisse couche de graisse animale

Engourdissement

La potion suscite un engourdissement. Le buveur beneficie d un bonus de +5% en Endurance mais subit un malus de -10% en Agilité Le phenomène dure 1 heure pour un effet mineur 2d10 heures pour un effet modère, 1d10 jours pour un effet majeur et 1d10 semaines pour un effet extreme

Éruption cutanée

Au bout de 1-5 heures (1d10/2) d'étranges cloques apparaissent sur la peau du buveur Elles le demangent furieusement, mais crevent quand on les touche libérant un repugnant liquide noir Un effet mineur prend la forme d un malus de -5% aux tests de Sociabilité pendant 1 heure Un effet modere prend quant à lui la forme d un malus de -10% a ces memes tests pendant 1 jour

Gale

Cette potion engendre d'ignobles vermines qui se deplacent dans le sang de la victime et sortent en creusant dans sa peau Un effet modere est legerement douloureux et prend la forme d un malus de -5% aux tests de Capacite de Combat, Capacite de Tir et Agilite pendant 2d10 heures. Un effet majeur est tres douloureux et se traduit par un malus de -10% à ces memes tests pendant 1d10 jours Un effet extreme inflige une douleur atroce et prend la forme d'un malus de -20% à ces tests pendant 1d10 semaines

Gaz redoutables

Le buveur souffre de violentes et embarrassantes flatulences Ces gaz sont bruyants et pestilentiels mais en cas d effet mineur ils n ont pas d autre influence sur le jeu et disparaissent au bout d'une minute En cas d'effet moderé, la puissance de ces gaz les rend douloureux. A chaque round, le personnage a 20% de chances de perdre une demi-action a cause de l'expulsion d air chaud issue de son arrière-train. L effet disparait au bout de 1 minute En cas d effet majeur, la force des gaz les rend atrocement douloureux A chaque round le personnage a 50% de chances de perdre une action complete à cause d une soudaine explosion L effet cesse au bout de 1 heure En cas de resultat extreme, le personnage est paralysé par des flatulences presque constantes et est incapable de marcher, de parler ou de faire quoi que ce soit pendant 1 heure

Goitre

La potion provoque la croissance d une masse de chair et de fluides quelque part sur le cou du buveur, en l espace d une ou

deux heures. En cas d'effet mineur, le goitre est douloureux mais sans conséquences en termes de jeu, et il disparaît de lui-même en une semaine. En cas d'effet modéré, il est extrêmement douloureux et prend la forme d'un malus de -5% à toutes les caractéristiques pendant 1 semaine. Ceux qui souffrent de cette affection sont souvent pris pour des mutants.

Hallucination

La potion semble n'avoir aucun effet, mais au bout d'une heure, le buveur commence à voir et à entendre des choses qui n'existent pas. En cas d'effet mineur, ces hallucinations n'infligent aucun malus et disparaissent au bout d'une heure. Un effet modéré prend la forme d'un malus de -5% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir pendant 1 heure. Un effet majeur prend quant à lui la forme d'un malus de -5% aux caractéristiques du profil principal pendant 1d10 heures. Enfin, un effet extrême prend la forme d'un malus permanent de -5% à toutes les caractéristiques du profil principal.

Handicap sensoriel

Cette potion annihile les sens du buveur. Lancez 1d10.

– HANDICAP SENSORIEL –

1d10	Effet
1-3	Le buveur est aveugle.
4-6	Le buveur est sourd.
7-8	Le buveur perd l'odorat.
9	Le buveur perd le sens du toucher.
10	Le buveur perd le sens du goût.

En cas d'effet modéré, la perte de sens dure 1d10 minutes. En cas d'effet majeur, on lance deux fois le dé et les effets se prolongent pendant 1d10 heures (les effets sont cumulatifs ; si on obtient le même résultat deux fois, la durée est donc de 2d10 heures). En cas d'effet extrême, on lance le dé trois fois et les effets se prolongent pendant 1d10 jours (les effets sont là aussi cumulatifs).

Haut-le-cœur

Il n'y a pas d'effet évident dans l'immédiat, mais au bout de 1d10 heures, vous êtes pris de violentes nausées et incapable de faire autre chose que de clopiner en vous retenant de vomir. Vous subissez un malus de -20% à tous les tests jusqu'à ce que vous réussissiez un test d'Endurance Difficile (-20%). Vous pouvez tenter d'effectuer ce test chaque matin jusqu'à ce que vous le réussissiez. Heureusement, sa difficulté décroît d'un cran avec chaque jour qui passe. Quand vous réussissez, votre malus aux tests passe à -10%. Ensuite, vous devez de nouveau effectuer un test d'Endurance chaque jour, Difficile au début mais devenant plus facile chaque jour. Une fois que vous réussissez ce second test, vous êtes débarrassé des derniers symptômes.

Hurlements

Sous l'effet de cette potion, le buveur se met à pousser d'incontrôlables hurlements. En cas d'effet modéré, il ne s'agit que d'un seul hurlement qui dure 1 round. En cas d'effet majeur, les cris durent 1d10 minutes. En cas d'effet extrême, les hurlements se prolongent 1d10 heures, laissant le sujet aphone pendant 1d10 jours une fois qu'ils ont cessé.

Hydropisie

La potion fonctionne normalement mais au bout de 1d10 heures, le buveur commence à enfler à mesure que son corps retient les fluides. Un effet majeur prend la forme d'un malus de -10% aux tests de Capacité de Combat, de Capacité de Tir et d'Agilité pendant 1-5 (1d10/2) jours. En cas d'effet extrême, ce malus passe à -20% et dure 1d10 jours.

Ivresse

La potion ne semble pas avoir d'effet au premier abord. Mais au bout de 1d10 rounds, vous êtes ivre mort et devez jouer les dés sur la table correspondante (cf. page 115 de *WJDR*).

Kystes

Cette potion amène les fluides à former des kystes à des endroits curieux de l'anatomie du buveur (tirez leur localisation au hasard). Toute blessure subie sur la localisation affectée fait crever le kyste et asperge de fluides répugnants quiconque se trouve dans un rayon de 2 mètres (1 case). En cas d'effet mineur, les kystes n'ont aucun effet et désenflent au bout de 1 journée. En cas d'effet modéré, si la zone affectée est touchée au cours d'un combat, tous les personnages adjacents doivent réussir un test d'Agilité sous peine de contracter la même maladie. Les effets durent 1 semaine.

Mauvaise haleine

Quand le buveur exhale, il émet une horrible odeur rappelant les œufs pourris, les excréments ou le jambon avarié. L'effet mineur impose un malus de -5% aux tests de Sociabilité pendant 1 heure. L'effet modéré impose un malus de -10% aux tests de Sociabilité pendant 1 jour.

Mort !

La mixture est fatale. À moins que vous n'ayez 1 point de Destin à sacrifier, vous mourez en 3d10 rounds.

Mort apparente

Le buveur tombe soudain dans le coma et semble mort aux yeux de tous. Ceux qui examinent son corps et réussissent un test de Soins **Assez difficile (-10%)** réalisent qu'il est toujours vivant. Le buveur émerge du coma au bout de 1d10 jours, mais généralement pas assez tôt pour éviter l'enterrement.

Mue

La voix du sujet change subitement. Qu'elle soit plus grave ou plus aiguë, cela n'a aucun effet particulier en termes de jeu.

Mutation

La potion est souillée par le Chaos. Le buveur gagne un certain nombre de mutations, déterminées en lançant 1d10.

– HANDICAP SENSORIEL –

1d10	Effet
1-4	1 mutation
5-8	2 mutations
9-10	3 mutations

On tire ensuite sur la **Table 11-1 : mutations du Chaos** de *WJDR* ou la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** du *Bestiaire du Vieux Monde*.

Oignons

Au bout de 1d10 heures, des excroissances épineuses et douloureuses apparaissent sur les pieds du buveur. L'effet mineur prend

la forme d'un malus de –1 en Mouvement pendant 1 heure. L'effet modéré inflige le même malus, mais pendant 1 jour.

Orbites suintantes

Sous l'effet de la potion, les yeux du buveur se remplissent d'un mucus brun et visqueux. En cas d'effet mineur, il subit un malus de –5% aux tests de Perception basés sur la vue. En cas d'effet modéré, ce malus passe à –10%. Cette répugnante substance finit par être évacuée par les larmes au bout d'une heure.

Plaies suppurantes

La potion cause des plaies qui crèvent la peau et suintent d'un pus jaunâtre. En cas d'effet modéré, le buveur subit un coup d'une valeur de dégâts de 2 qui ne tient pas compte de l'armure. En cas d'effet majeur, la valeur de dégâts passe à 4. En cas d'effet extrême, le buveur perd à jamais 1 point de Blessures et subit un coup d'une valeur de dégâts de 6 qui ne tient pas compte de l'armure. Les plaies guérissent au bout d'une journée.

Poison

La potion est empoisonnée. En cas d'effet modéré, elle inflige un coup d'une valeur de dégâts de 4 qui tient compte du bonus d'Endurance mais pas de l'armure. Pour un effet majeur, la valeur de dégâts passe à 6 et pour un effet extrême à 8. Comme si les blessures ne suffisaient pas, le buveur subit un autre affront : un malus de –10% à tous les tests pendant 1 jour tandis que ses intestins se débarrassent de cette douleur ardente.

Puanteur tenace

Le buveur dégage une odeur étrange et dérangeante. En cas d'effet mineur, le buveur et toutes les créatures situées dans un rayon de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de –5% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir. Les remugles se dissipent au bout d'une minute. En cas d'effet modéré, le buveur et toutes les créatures situées dans un rayon de 8 mètres (4 cases) subissent un malus de –5% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir. La puanteur se dissipe au bout d'une heure. Dans le cas d'un effet majeur, le buveur et toutes les créatures situées dans un rayon de 8 mètres (4 cases) subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir. L'odeur se dissipe en un jour. En cas d'effet extrême, le buveur et toutes les créatures situées dans les 12 mètres (6 cases) subissent un malus de –20% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir ; la puanteur se dissipe alors au bout d'une semaine.

Putréfaction crânienne

La potion ramollit les os de la tête. Toutes les attaques que le buveur subit à la tête voient leur valeur de dégâts augmenter de +1. Les effets sont cumulatifs et permanents.

Retardé

Les effets de la potion avariée sont retardés de 1d10 jours. Relancez les dés sur la colonne extrême.

Rire dément

Le buveur gagne 1 point de Folie et est à jamais affligé d'un petit rire nerveux qui prend la forme d'un malus de –10% aux tests de Sociabilité.

Sueurs

Le buveur est immédiatement recouvert d'une sueur abondante, mais la potion fonctionne normalement. L'effet mineur dure 1 heure et l'effet modéré 1d10 heures.



Taches

Quand il a ingurgité cette potion le buveur voit des taches. En cas d'effet mineur, il s'agit de petits points étincelants sans véritable conséquence. Un effet modéré se traduit par un malus de -20% aux tests de Perception basés sur la vue. Les taches disparaissent au bout de 1 heure.

Vapeurs

Le buveur de la potion devient triste et mélancolique. Pour entreprendre une action il doit réussir un test de Force Mentale. En cas d'effet mineur, la difficulté du test est Moyenne (+0%) et les effets des vapeurs durent 3 rounds.

Verrues

De petites excroissances de chair désagréables apparaissent dans les plis de la peau du buveur, sur ses mains et sur son visage. En cas d'effet mineur, elles prennent la forme d'un malus de -5% aux tests d'Agilité, mais disparaissent au bout de 24 heures. En cas d'effet modéré, elles se traduisent par le même malus mais mettent 1 semaine à disparaître.

Voracité

La potion emplit le buveur d'un besoin de manger effréné. Pendant les 10 rounds suivants, le buveur doit effectuer un **Test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** à chaque round. En cas d'échec, il doit manger la chose organique la plus proche, qu'il s'agisse d'un morceau de viande, d'un snotling ou d'un tas de fumier. En cas d'effet mineur, le test est de difficulté Moyenne (+0%).

CATALOGUE DES POTIONS

Les potions suivantes sont très répandues dans le Vieux Monde.

Amie du débauché

Effet : pendant 1d10 heures après avoir ingurgité cette potion vous êtes immunisé contre les effets secondaires de l'alcool, mais vous en appréciez toujours les plaisirs.

Temps de réaction	1d10 minutes
Instabilité	Modérée
Prix des ingrédients	50 co
Localisation des ingrédients	Régions tempérées
Difficulté des ingrédients	Assez facile (+10%)
Difficulté de création	Assez facile (+10%)
Temps de création	1 semaine

Crachat des dieux

Effet : quand on applique cette substance sur les pouces juste avant un pugilat, les mains de l'utilisateur sont considérées comme s'il portait des gantelets et il bénéficie d'un bonus de +5% en Endurance et en Agilité pendant 1d10 minutes.

Temps de réaction	1 round
Instabilité	Mineure
Prix des ingrédients	100 co
Localisation des ingrédients	Terre ferme
Difficulté des ingrédients	Moyenne (+0%)
Difficulté de création	Assez difficile (-10%)
Temps de création	1 semaine



Liqueur amincissante

Effet : votre graisse corporelle se liquéfie et suinte par les pores de votre peau. Si cette potion est effectivement amincissante, elle n'a aucun effet sur la peau. Bien des nobles corpulents boivent cette substance pour charmer les dames, mais se retrouvent avec une peau plissée qui pend lamentablement sur leurs os. La graisse liquéfiée dégage une terrible puanteur et vous en restez imprégné pendant 1d10 heures, ce qui se traduit par un malus de -10 aux tests de Sociabilité. Vous regagnez la graisse perdue normalement.

Temps de réaction	8 heures
Instabilité	Modérée
Prix des ingrédients	200 co
Localisation des ingrédients	Déserts
Difficulté des ingrédients	Difficile (-20%)
Difficulté de création	Assez difficile (-10%)
Temps de création	2 semaines

Musc de sanglier

Effet : cette potion suscite l'apparition de perles d'huile à l'odeur fétide sur la peau de celui qui l'absorbe. Elle inflige un malus de -20% aux tests de Sociabilité du buveur et tous les personnages situés dans un rayon de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de -5% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir. On peut nettoyer l'huile mais l'odeur persiste pendant 1d10 heures par la suite. Le *musc de sanglier* est souvent utilisé par les femmes contre leurs rivales.

Temps de réaction	2 heures
Instabilité	Mineure
Prix des ingrédients	50 co
Localisation des ingrédients	Marais tempérés
Difficulté des ingrédients	Assez facile (+10%)
Difficulté de création	Moyenne (+0%)
Temps de création	2 jours

Nectar de coquetterie

Effet : toutes les petites imperfections, taches et autres cicatrices que vous avez sur le visage disparaissent pour réapparaître autre part sur votre corps. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous vous entretenez avec des personnages normalement attirés par les représentants de votre sexe, et ce pendant 4d10 heures. Toutefois, tant que vous êtes sous l'effet de cette potion, toute lumière vive vous est douloureuse et désagréable. Tant que vous êtes exposé à une lumière vive, vous subissez un malus de –5% aux caractéristiques de votre profil principal.

Temps de réaction	1 heure
Instabilité	Modérée
Prix des ingrédients	110 co
Localisation des ingrédients	Forêts tempérées
Difficulté des ingrédients	Difficile (–20%)
Difficulté de création	Assez difficile (–10%)
Temps de création	2 semaines

Potion de beauté

Effet : votre peau s'éclaircit, vos cheveux deviennent plus brillants, vos pupilles se dilatent et votre taille s'amincit, faisant de vous l'incarnation de la beauté. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Sociabilité pendant 2d10 heures. Toutefois, cette potion a de dangereux effets secondaires. Quand ses effets s'achèvent, vous devez réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine que votre valeur d'Intelligence ne soit réduite de –5%, et ce à jamais. De plus, vous devez effectuer un test de Force Mentale Difficile (–20%) toutes les semaines pour résister à l'envie de prendre une autre dose. Si vous n'avez pas les moyens d'acquérir la potion, vous feriez n'importe quoi pour vous en procurer quand vous êtes dans les affres d'une crise de manque. Si vous réussissez trois tests de Force Mentale d'affilée, vous vous libérez de votre dépendance.

Temps de réaction	1 round
Instabilité	Majeure
Prix des ingrédients	750 co
Localisation des ingrédients	Forêts tempérées
Difficulté des ingrédients	Difficile (–20%)
Difficulté de création	Assez difficile (–10%)
Temps de création	3 semaines

Potion de dentition

Effet : cette potion, quand on l'applique à une dent cassée ou pourrie, la fait repousser. Toutefois, une goutte versée par inadvertance peut faire apparaître une dent à un endroit étrange et souvent inattendu.

Temps de réaction	1 heure
Instabilité	Mineure
Prix des ingrédients	70 co
Localisation des ingrédients	Souterrains
Difficulté des ingrédients	Assez difficile (–10%)
Difficulté de création	Assez facile (+10%)
Temps de création	1 semaine

Potion de focalisation

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +15% aux tests de Focalisation que vous effectuez durant les 1d10 minutes suivant l'absorption de cette potion.

Temps de réaction	Aucun
Instabilité	Majeure
Prix des ingrédients	300 co
Localisation des ingrédients	Désolations du Chaos
Difficulté des ingrédients	Assez difficile (–10%)
Difficulté de création	Difficile (–20%)
Temps de création	2 mois

Potion de négation de la douleur

Effet : vous ne ressentez plus aucune douleur quelle qu'elle soit pendant 1d10 heures une fois que cette potion fait effet. Vous ignorez tous les malus aux tests liés à la douleur, vous êtes immunisé contre la torture physique et votre valeur d'Endurance augmente de +20% pendant cette durée.

Temps de réaction	1d10/2 rounds
Instabilité	Majeure
Prix des ingrédients	300 co
Localisation des ingrédients	Haute montagne (en hiver uniquement)
Difficulté des ingrédients	Moyenne (+0%)
Difficulté de création	Assez difficile (–10%)
Temps de création	2 semaines

Potion de pattes de lézard

Effet : cette potion fait repousser un membre perdu. La moitié de ces potions sont défectueuses, faisant repousser le membre du mauvais côté (un second bras gauche, par exemple) ou apparaître une jambe là où devrait se trouver un bras. Avant d'utiliser cette potion, mieux vaut être en bons termes avec un chirurgien barbier de peur que les repurgateurs n'aient vent de cette deuxième main gauche que vous cachez à tout le monde.

Temps de réaction	24 heures
Instabilité	Extrême
Prix des ingrédients	500 co
Localisation des ingrédients	Forêts tropicales
Difficulté des ingrédients	Difficile (–20%)
Difficulté de création	Difficile (–20%)
Temps de création	1 mois

Potion de perception exacerbée

Effet : votre capacité à prêter attention à ce qui vous entoure est décuplée. Pendant 1d10/2 heures, vous disposez de l'équivalent des talents Acuité auditive et Acuité visuelle. Vous ne bénéficiez pas de bonus cumulatif si vous disposez déjà de ces talents.

Temps de réaction	1 round
Instabilité	Modérée
Prix des ingrédients	175 co
Localisation des ingrédients	Marais tropicaux
Difficulté des ingrédients	Assez difficile (–10%)
Difficulté de création	Assez facile (+10%)
Temps de création	1 mois

Potion de puissance

Effet : si votre valeur de Magie est au moins de 1, elle augmente de +1 pendant 2 rounds.

Temps de réaction	1 round
Instabilité	Extrême
Prix des ingrédients	550 co
Localisation des ingrédients	Forêts tempérées
Difficulté des ingrédients	Assez facile (+10%)
Difficulté de création	Très difficile (-30%)
Temps de création	2 mois

Potion de virilité

Effet : vous êtes sacrement vigoureux, ce qui augmente vos valeurs de Force et d'Endurance de +15% (provoquant par conséquence une augmentation de vos bonus de Force et d'Endurance) pendant 1d10 heures.

Temps de réaction	1d10/2 rounds
Instabilité	Mineure
Prix des ingrédients	250 co
Localisation des ingrédients	Forêts tempérées
Difficulté des ingrédients	Moyenne (+0%)
Difficulté de création	Assez difficile (-10%)
Temps de création	1 mois

Tonique capillaire

Effet : quand on l'applique sur une partie du corps, le *tonique capillaire* fait pousser des cheveux ou des poils en abondance. Une dose suffit à couvrir un crâne humain. Si vous l'ingérez par accident (ou si on vous en fait avaler discrètement), des poils vous poussent dans la bouche, ce qui rend toute conversation malaisée, vous imposant alors un malus de -20% aux tests de Sociabilité. On connaît quelques cas d'utilisation excessive du *tonique capillaire*, dont le célèbre enfant-chien de Nuln qui avait eu l'idée de se badigeonner tout le corps de cette substance.

Temps de réaction	15 minutes
Instabilité	Modérée
Prix des ingrédients	75 co
Localisation des ingrédients	Toute étendue d'eau salée
Difficulté des ingrédients	Assez difficile (-10%)
Difficulté de création	Moyenne (+0%)
Temps de création	1 semaine

Tonique de lucidité

Effet : vous êtes capable de concentrer votre esprit avec tant d'intensité que vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Intelligence et de Force Mentale pendant 3d10 heures. Toutefois, vous n'avez absolument aucune chance de vous endormir pendant cette période et une fois les effets du tonique dissipés, vous êtes épuisé et dormez sans interruption pendant une nouvelle période de 3d10 heures.

Temps de réaction	1 heure
Instabilité	Majeure
Prix des ingrédients	275 co
Localisation des ingrédients	Prairies tempérées
Difficulté des ingrédients	Assez difficile (-10%)
Difficulté de création	Assez difficile (-10%)
Temps de création	1 mois

CONFECTIONNER DES POTIONS

Le processus de préparation des potions est des plus simples, aussi dangereux, épuisant et coûteux soit-il. Si un personnage remplit les conditions, il n'a qu'à trouver les ingrédients adéquats, passer le temps requis dans un laboratoire d'alchimiste et effectuer un test pour déterminer s'il a réussi sa préparation.

Conditions

Pour tenter de concocter une potion, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Disposer d'une valeur de Magie supérieure ou égale à 1.
- Disposer de la compétence Métier (apothicaire) ou de n'importe quelle compétence de Science de la magie.
- Disposer de la compétence Lire/écrire.

De plus, vous devez avoir accès à un laboratoire alchimique. Acheter tout l'équipement nécessaire pour un tel laboratoire coûte environ 80 co pour des instruments de qualité médiocre (malus de -10% aux tests), 400 co pour des instruments de bonne qualité et 1000 co pour des instruments de qualité exceptionnelle (bonus de +10% aux tests associés à la préparation de potions).

Enfin, vous devez dégoter la recette de la potion que vous désirez préparer. Se procurer des recettes est souvent la partie la plus difficile de la création de potions, car ceux qui en ont les gardent jalousement. Le prix de la recette d'une potion doit toujours être négocié avec son propriétaire ; il n'existe pas de barème fixe. Cependant, une fois que vous avez la recette, vous pouvez l'utiliser aussi souvent que vous le désirez et tant que votre copie n'est pas détruite ou volée (les recettes de potion sont bien trop longues et complexes pour qu'on les mémorise).

Ingrédients

Une fois toutes les conditions remplies, les divers ingrédients de la potion doivent être rassemblés. Il existe deux méthodes. La première consiste à les acheter et à payer le prix des ingrédients indiqué. Toutefois, ce n'est possible que dans les grandes villes, car bien des ingrédients de potion sont rares et ne sont tout simplement pas disponibles dans les localités de petite taille. La seconde option consiste à se rendre dans un lieu où on trouve naturellement les ingrédients, à passer une semaine à les chercher et à les réunir, et à effectuer un test d'Intelligence modifié par la difficulté des ingrédients. En cas de succès, vous trouvez ce dont vous avez besoin. En cas d'échec, vous ne trouvez pas, mais vous pouvez passer une autre semaine et continuer ainsi jusqu'à ce que vous réussissiez ou renonciez.

Préparation

Dans le mois qui suit le moment où vous avez rassemblé les ingrédients (ils se dégradent rapidement !), vous devez commencer à



TABLE 7 10: CATASTROPHES DE CONCOCTION

1d10	Résultat
1	*Aucun effet catastrophique.* Vous n'arrivez à créer rien d'utile, mais vos ennuis s'arrêtent là.
2	*Près du but.* Vous réussissez à créer la potion, mais elle est avariée. Lancez les dés sur la **Table 7–9 : effets des potions avariées** pour en déterminer les effets secondaires.
3	*Pas si près que ça.* Vous créez la potion, mais elle est sérieusement avariée. Lancez les dés deux fois sur la **Table 7–9 : effets des potions avariées** pour en déterminer les effets secondaires.
4	*Fumée et miasmes.* Votre tentative de concoction échoue et une épaisse fumée, qui résiste à tous vos efforts pour la dissiper, demeure durant des jours. Elle imprègne tout l'équipement de votre laboratoire d'une répugnante odeur de souffre. Il faut voir le bon côté des choses : cela donne à votre laboratoire une certaine crédibilité auprès des alchimistes et des apothicaires.
5	*Espèce de maladroit !* A mi-chemin du processus, vous ratez la concoction, détruisant 10% de votre équipement et ruinant vos chances d'obtenir quelque chose avec ce lot. D'un autre côté, vous avez terminé en avance.
6	*Migraine.* Les vapeurs libérées par vos distillations vous font souffrir. Vous subissez un malus de –5% aux tests effectués pendant que vous préparez cette potion, y compris pour toutes les actions que vous entreprenez hors de votre laboratoire.
7	*Brûlure d'acide.* Vous êtes éclaboussé par des réactifs acides. Vous subissez un coup d'une valeur de dégâts de 3, et à moins que vous ne receviez des soins d'un guérisseur dans l'heure, vous aurez une cicatrice localisée au hasard. Bien des alchimistes et des apothicaires sont suspicieux à l'égard de ceux qui portent de telles marques.
8	*Légère explosion.* Votre laboratoire est détruit à 15% et vous subissez un coup d'une valeur de dégâts de 2.
9	*Explosion.* Votre laboratoire est détruit à 25% et vous subissez un coup d'une valeur de dégâts de [illegible].
10	*Au feu !* Votre laboratoire prend feu. Votre équipement est détruit à 35% quand vous réussissez à éteindre l'incendie et le feu peut gagner des bâtiments proches si le MJ le décide.
11+	*Énorme explosion.* Votre laboratoire est totalement détruit et vous subissez un coup d'une valeur de dégâts de 6.

N'oubliez pas d'ajouter le nombre de degrés d'échec obtenu au résultat du jet de dé.

préparer la potion dans votre laboratoire alchimique. Le temps que prend la préparation est indiqué pour chaque potion (temps de création), et durant cette période vous devez passer au moins six heures par jour à vous occuper de ce processus. Vous pouvez passer le reste du temps comme vous le désirez.

À la fin du temps de création, vous devez effectuer un test d'Intelligence modifié par la difficulté de création de la potion. En cas de succès, notez vos degrés de réussite en plus des autres caractéristiques de ce lot et lancez 1d10/2 pour déterminer le nombre de doses que vous avez obtenues. En cas d'échec, vous savez immédiatement que votre travail n'a rien donné d'utile, mais de plus, vous devez tirer sur la **Table 7–10 : catastrophes de concoction**, en ajoutant votre nombre de degrés d'échec au résultat du dé.

Le MJ a deux options concernant les multiples doses d'une potion réalisées en une seule fois. La méthode simple consiste à considérer que chacune réagit à son environnement et à celui qui la boit d'une façon différente, et de les traiter séparément en ce qui concerne leur détérioration. La méthode la plus intéressante consiste à garder la trace des effets spécifiques dus à la détérioration pour chaque lot. Une fois que les effets de la détérioration (entièrement avariée, avariée mais efficace ou intacte) ont été déterminés pour une colonne d'âge donnée sur la **Table 7–8 : détérioration des potions**, toutes les doses issues de ce lot auront le même résultat et le même effet jusqu'à la prochaine colonne, pour laquelle il faudra alors déterminer à nouveau l'effet de la détérioration (eh oui, un lot avarié peut retrouver ses effets d'origine grâce au passage du temps !).

Bien des résultats de la **Table 7–10 : catastrophes de concoction** provoquent la destruction partielle de votre laboratoire. Une destruction partielle rend votre équipement impropre à la fabrication de potions jusqu'à ce que vous le remplaciez. Le prix à payer est le pourcentage correspondant du prix initial de votre laboratoire. Par exemple, remplacer 25% d'un laboratoire de bonne qualité coûte 100 co car son prix de base est de 400 co. Vous pouvez payer moins cher pour obtenir des substituts de moins bonne qualité jusqu'à ce que vous puissiez payer la valeur totale du prix de la qualité d'origine. Par exemple, remplacer 25% des équipements d'un laboratoire de bonne qualité par des instruments de qualité médiocre ne coûte que 20 co, mais si vous voulez que votre laboratoire redevienne de bonne qualité, vous devrez payer à nouveau 100 co, dont les 20 co ne sont pas déduites.

OBJETS MAGIQUES

Parmi les contes et légendes des habitants du Vieux Monde, beaucoup d'histoires parlent d'objets enchantés, de puissantes épées, de bâtons magiques et d'anneaux de pouvoir. Depuis les puissantes reliques de martyrs du passé jusqu'aux pages tachées de sang des grimoires impies, en passant par les épées étincelantes utilisées par des héros oubliés pour châtier d'ignobles démons, ces objets donnent naissance à d'innombrables mythes.

Mais quelle que soit leur renommée, les objets magiques sont des plus rares. Assurément, les gens du peuple peuvent fort bien croire que leur amulette est dotée du pouvoir d'écarter les mauvais esprits ou qu'un morceau d'ossement qu'un soldat conserve dans une boîte est en réalité une des phalanges de Magnus capable de le protéger contre les horreurs du Grand Abîme. Et pourtant, aucune de ces babioles n'a le moindre pouvoir en dehors des espoirs et des prières que ses possesseurs lui associent. Les vrais objets magiques sont en fait très rares, plus rares encore qu'un individu né avec le troisième œil, plus rares qu'une pièce d'or dans la main d'un paysan.

Dans *WJDR*, les objets magiques ne sont pas à vendre. Il n'y a pas «d'industrie» des objets magiques. Chaque objet est unique avec une histoire et un ensemble de pouvoirs qui lui sont propres. Pour résumer, si un personnage obtient ne serait-ce qu'un seul objet magique au cours de toute son existence, il pourra déjà s'estimer heureux. Seuls les plus puissants héros et champions en possèdent plus d'un, et parmi eux, presque aucun n'en a plus de trois. En plus de cette rareté, les Collèges de Magie, les temples, l'Armurerie impériale et les répurgateurs cherchent activement à acquérir ces objets et à les mettre en sécurité pour préserver la populace de leur influence corruptrice ou pour les ajouter à l'arsenal de l'Empire destiné à combattre les hordes du Chaos et les bandes de peaux-vertes en maraude. Et une fois qu'ils les ont acquis, les personnages qui révèlent la nature de tels objets en public sont assurés d'attirer une attention indésirable de la part des plus puissants individus du Vieux Monde.

Création des objets magiques

S'il peut y avoir bien d'autres méthodes et procédés permettant de fabriquer des objets magiques, la plupart obtiennent leurs pouvoirs de l'une des trois façons suivantes.

Les circonstances

Tous les objets magiques ne sont pas créés intentionnellement. Certains développent des propriétés particulières simplement parce qu'ils sont présents lors d'événements importants, comme sur un champ de bataille où sont mortes des dizaines de milliers de personnes, ou en ayant été utilisés pour tuer un démon particulièrement répugnant. D'autres objets peuvent devenir magiques après avoir été stockés dans un lieu saint (ou impie) pendant des siècles, tandis que d'autres encore développent des pouvoirs inattendus grâce au symbole qu'ils représentent, comme par exemple une armure portée par un martyr célèbre et aimé de tous.

L'explication courante que l'on donne à ces manifestations magiques, c'est que ces objets étaient magiques depuis le début mais que seule une personne digne d'eux pouvait en libérer les pouvoirs. L'épée d'un chevalier audacieux peut avoir servi à massacrer d'innombrables peaux-vertes, mais à sa mort, elle perd son pouvoir spécial contre les orques et les gobelins jusqu'à ce qu'un nouveau porteur adapté soit découvert.

Aussi romantique soit-elle, cette explication est probablement erronée. En réalité, ces objets gagnent leurs pouvoirs magiques de la même façon que les prêtres et les adeptes obtiennent leurs dons des dieux. C'est parce qu'il est vénéré par beaucoup de gens qu'un objet focalise les pensées, les prières et l'espoir. En réalité, peut-être à cause de l'influence des Royaumes du Chaos, l'objet se conforme aux attentes de l'humanité et finit par obtenir un pouvoir plus ou moins important.

La fabrication

La méthode la plus fiable pour créer un objet magique est sans doute de se tourner vers un lanceur de sorts. Certains sorciers conçoivent des rituels destinés à emprisonner de l'énergie magique au sein d'objets ordinaires, tout comme les nains le font avec les runes (cf. **Chapitre huit : Magie des runes**). De tels rituels sont extrêmement compliqués, nécessitant jusqu'à plusieurs années d'étude et de préparation, des ingrédients coûteux et des conditions astrologiques parfaites pour conférer à un objet des propriétés magiques. Utilisez les règles normales décrites au **Chapitre six : Bibliothèque magique** en collaborant étroitement avec votre meneur de jeu pour déterminer la durée et les quantités d'ingrédients rares et coûteux (voire hors de prix et uniques) requis.

Les objets runiques des nains sont compris dans cette catégorie. Le processus permettant de créer de tels objets est décrit au **Chapitre huit : Magie des runes**.

L'exposition

Un très grand nombre d'objets développent des propriétés magiques après avoir été exposés à l'énergie brute du Chaos. Les objets trouvés dans les Désolations du Chaos ou ceux qui se sont trouvés à proximité de grandes quantités de malepierre ont des pouvoirs étranges et dangereux. S'ils sont puissants, ils sont aussi imprévisibles et peuvent être nocifs pour ceux qui les portent. Notez qu'une exposition occasionnelle a rarement des effets immédiats sur l'objet. Enchanter des objets de cette manière nécessite des décennies, sinon des siècles, d'exposition permanente.

Dons du Chaos

Bien des objets magiques sont en réalité des produits directs du Chaos. Ces «dons» sont confiés à des champions particulièrement méritants des Puissances de la Corruption et reflètent la nature du Dieu Sombre qui accorde l'objet. Depuis l'épée tronçonneuse huileuse et grinçante que l'on trouve parfois entre les mains des guerriers du Chaos de Khorne jusqu'aux fouets de métal en forme de serpent qu'emploient les sbires de Slaanesh, ces objets sont encore plus imprévisibles et dangereux que les objets magiques «ordinaires».

Ces objets seront décrits dans le *Tome de la Corruption*.




Identification des objets magiques

Dans les rares cas où un personnage joueur tombe sur un objet magique, il peut identifier ses propriétés en réussissant un test de Connaissances académiques. Le type de Connaissances académiques utilisé dépend de l'objet. Déterminez la difficulté du test en fonction de la célébrité de l'objet. Les types de compétences de Connaissances académiques utilisées pour ce genre de test peuvent être les suivants : démonologie, généalogie/héraldique, histoire, magie, nécromancie et runes. Dans certains cas, les personnages peuvent avoir à utiliser des instruments spéciaux, à accéder à des livres rares ou interdits, ou à consulter d'autres experts en fonction de la décision du MJ.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont décrits selon le format suivant :

Nom de l'objet

Connaissances académiques
Cette ligne spécifie le type de Connaissances académiques requis pour identifier l'objet.

Pouvoirs
Ce paragraphe explique les effets de l'objet en termes de jeu. Les pouvoirs courants comprennent des bonus aux caractéristiques et aux compétences, l'utilisation de talents et des effets de sorts.

Histoire
Ce paragraphe raconte l'histoire de l'objet.



Objets magiques

Ce qui suit n'est qu'un petit éventail d'objets magiques que l'on trouve dans le Vieux Monde, en aucun cas une liste exhaustive. Toutefois, en raison de la rareté inhérente à l'équipement magique (répétons-le), un personnage aura de la chance s'il n'en trouve ne serait-ce qu'un seul au cours de sa vie.

Amulette de cuivre trois fois bénie

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Cette amulette réduit la valeur de dégâts de toutes les attaques visant son porteur de –1. L'amulette confère également un bonus de +20% aux tests d'Endurance effectués pour résister au poison. Enfin, quand l'amulette est placée à 2 ou 3 centimètres d'une substance empoisonnée, le cuivre tourne au vert, reprenant sa teinte d'origine quand on l'en éloigne.

Histoire

Quand une tentative d'assassinat visant l'Empereur en 1499 CI eut échoué, un marchand du lointain Cathay présenta cette amulette au monarque. C'était un petit disque de cuivre gravé d'étranges motifs. Si l'Empereur accepta l'objet avec reconnaissance, il n'aimait pas du tout la magie et les phénomènes de ce genre, et fit par conséquent rapidement exécuter le marchand, ordonnant que l'amulette fût détruite. Mais le garde qu'il chargea de cette tâche la garda pour lui et l'échangea contre un pichet d'ale. L'amulette changea de mains à de nombreuses reprises, refaisant brièvement surface durant la Grande Guerre contre le Chaos. À cette époque, un capitaine qui fut la cible d'une tentative d'assassinat manquée de la part d'un membre d'une secte remarqua en effet qu'elle avait changé de couleur en s'approchant d'un verre de vin empoisonné. Elle fut de nouveau perdue peu après que le capitaine eut été poignardé à mort la nuit suivante.

Anneau de Fauschlag

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Le porteur de l'anneau de Fauschlag bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat.

Histoire

Cet anneau de fer est serti d'un morceau de roche issue de Middenheim. Censé renfermer le pouvoir d'Ulric en personne, cet anneau est une relique précieuse pour les prêtres de ce dieu. On ignore encore s'il en existe plus d'un, mais bien des champions du Dieu Loup ont affirmé avoir reçu la bénédiction de leur divinité.

Anneau fatal du feu

Connaissances académiques

Magie

Pouvoirs

Une fois par jour, en réussissant un test de Force Mentale, le porteur peut utiliser l'anneau fatal du feu pour lancer une *boule de feu* comme s'il avait une valeur de Magie de 3. Un personnage pratiquant la magie et doté de Science de la magie (feu) peut utiliser l'anneau un nombre de fois supplémentaires par jour égal à sa valeur de Magie.

Histoire

Forgés par le premier sorcier Flamboyant, les anneaux fatals du feu furent répandus parmi les apprentis et compagnons sorciers pour les aider à servir l'Empire dans la Grande Guerre contre le Chaos. Si la plupart de ces précieux objets furent récupérés ou détruits par la suite, quelques-uns échappèrent à ce sort et tombèrent entre les mains de renégats. Ils sont caractérisés par de simples bandes de fer et une étoile en rubis.

Bâton de Helstrum

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Quand on le tient à la main, le bâton de Helstrum confère un bonus de +20% aux tests de Sociabilité effectués conjointement avec le talent Éloquence ou pour prêcher devant une foule.

Histoire

Contrairement à ce que semble indiquer son nom, le bâton de Helstrum ne fut jamais porté par Johann Helstrum, le premier théogoniste. Cependant, il contient un fragment de sa robe. Il servit de symbole de fonction pendant près d'un millier d'années, mais disparut durant les bouleversements qui suivirent la peste noire de 1111 CI. Une fois qu'un semblant de stabilité fut restauré, le culte de Sigmar créa une reproduction de l'original pour qu'elle soit utilisée à la place.

Bottes de Bovva

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Le porteur de ces bottes peut effectuer de redoutables attaques à coups de pied. Il inflige des coups d'une valeur de dégâts égale à son bonus de Force. Comme toujours avec les attaques à mains nues, les points d'Armure comptent double contre ces attaques.

Histoire

Bovva était l'apprenti de Rathnugg, le plus célèbre bottier de tous les temps. Chargé de fabriquer une paire de chaussures pour un comte, Bovva travailla dur pour produire les plus formidables bottes de toute sa carrière. Il s'échina deux semaines durant, s'efforçant d'allier confort et solidité, pensant avoir réussi là le chef-d'œuvre d'une vie. Mais quand le Comte Électeur du Stirland vit la paire de bottes, il ne fut pas impressionné et pensa que Bovva se moquait de lui. Le noble fit pendre le pauvre Bovva aux chevrons de son échoppe et donna les bottes à un garçon d'écurie qui eut beaucoup de succès jusqu'à la fin de ses jours.

Briquet de Dazh

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Quand le briquet de Dazh entre en contact avec un objet inflammable, comme du petit bois, du tissu, des cheveux (mais pas de la chair) ou du papier, celui-ci prend automatiquement feu.

Histoire

Cet étrange morceau de roche volcanique en forme de coin fut découvert dans les Terres Sombres par Grugni Chercheur-d'or, un célèbre chasseur de trésors nain. Il pensa avoir trouvé une dent de Dazh, dieu kislevite du feu et du soleil, car l'objet mettait le feu à tout ce qu'il touchait. Après l'avoir mis dans son sac, il revint dans ses foyers, mais une fois arrivé, il regarda à l'intérieur pour découvrir à son grand dam que le briquet avait brûlé ses vêtements et percé un trou au fond du sac. Bien qu'il ait disparu depuis longtemps, il est toujours recherché ardemment par les sorciers Flamboyants, qui selon les bruits paieront un bon prix à quiconque pourra le leur rapporter intact.

Cape elfique

Connaissances académiques

Histoire



Pouvoirs

Les adversaires subissent un malus de -10% aux tests de Capacité de Tir quand ils prennent pour cible un personnage portant une cape elfique. De plus, ce dernier bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de Dissimulation.

Histoire

Tissés avec les cheveux de vierges elfes et les feuilles vivantes de leurs arbres sacrés, les capes elfiques sont des objets merveilleux. Fort rares, elles ne sont jamais en vente, et on ne les trouve que sur les cadavres d'elfes des bois, à moins (c'est le cas le plus courant) qu'elles ne soient confiées à un héros ayant rendu de grands services aux elfes d'Athel Loren.

Chandelle du tabellion

Connaissances académiques

Magie

Pouvoirs

Quiconque lit à la lumière de la chandelle du tabellion bénéficie d'un bonus de +20% en Intelligence. La chandelle peut brûler durant 24 heures en tout et pour tout.

Histoire

La chandelle du tabellion est un objet magique inhabituel dans la mesure où certaines des plus prestigieuses universités de l'Empire utilisent plusieurs de ces objets magiques rares. Immenses, elles sont faites d'un mélange de cires rares issues des abeilles géantes de la mythique Ind et de sueur d'érudits. Quand elles sont allumées, leur flamme dégage une odeur de musc.

Charme de la vierge

Connaissances académiques

Magie

Pouvoirs

Quand elle porte ce charme autour du cou, une femme ne peut concevoir d'enfant.

Histoire

Ces petites amulettes adoptent souvent la forme de Rhya, ou de son aspect nordique, Dryath la Mère des Accouchements. Il arrive que les membres de l'ordre de Jade les fabriquent, les sculptant en forme de spirale de la vie. On voit leur utilisation d'un mauvais œil et bien des sorciers et sorcières de village se sont retrouvés sur le bûcher après en avoir fabriqué pour des vierges amoureuses.

Charme de Hotek

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Quand on le porte sur le corps, le charme de Hotek confère l'immunité contre le feu et un bonus de +1 point d'Armure sur toutes les localisations. Toutefois, ce charme est imprégné de magie noire si bien que son porteur subit un malus de -20% aux tests de Force Mentale destinés à résister aux effets du Chaos. En outre, à chaque fois qu'il subit des mutations, il en gagne toujours une de plus.

Histoire

Ces fragments fort dénaturés sont tout ce qui reste des outils utilisés par Hotek pour forger l'armure noire de Malekith, le Roi-Sorcier des elfes noirs. Cette infâme armure redonna ses forces au corps flétri et calciné de l'elfe noir. Bien que l'armure fusionnât avec son corps, sonnant ainsi la nouvelle naissance du terrifiant Roi-Sorcier, les outils furent laissés de côté et oubliés pendant un temps. Un apprenti les vola dans l'intention de créer une armure pour lui, mais sa tentative lui coûta la vie. Ensuite, ils furent éparpillés dans le pays. Après des milliers d'années, les outils eux-mêmes ont été réduits en fragments et la plupart ont été détruits.

Charme elfique

Connaissances académiques

Magie

Pouvoirs

Le charme elfique peut être utilisé en tant qu'ingrédient supplémentaire pour lancer des sorts du domaine de la Vie, doublant ainsi le modificateur de tous les autres ingrédients utilisés.

Histoire

Le charme elfique ressemble à un simple gland. Toutefois, quand on le tient exposé aux rayons purificateurs du soleil, des inscriptions elfiques à peine visibles apparaissent sur toute sa surface. Un paysan bretonnien des plus idiots réussit à survivre à une aventure au cœur de la forêt des elfes des bois, s'aventurant selon la légende dans la «Clairière du Roi» où réside leur souverain. D'une manière ou d'une autre, il réussit à s'échapper mais fut tué par un chevalier qui passait par là et qui le châtia pour une faute qu'il avait perçue comme un terrible crime. Le chevalier prit possession du gland pour le rapporter dans son donjon, mais il le perdit en chemin. On ignore entre les mains de qui (ou de quoi) le charme elfique a bien pu tomber.

Crâne enchanté

Connaissances académiques

Nécromancie

Pouvoirs

Il existe bien des variantes des crânes enchantés. Lancez 1d10. Sur un résultat de 1-3, le crâne enchanté confère un bonus de +5% aux tests de CC; sur un résultat de 4-6 un bonus de +10% aux tests de Peur; sur un résultat de 7-9, un bonus de +5% aux tests de CC et de CT; et sur un résultat de 10 le crâne accorde un bonus de +10% aux tests de CC, de CT et de Peur, et il est capable de parler.

Histoire

Les crânes sont des porte-bonheur populaires parmi les soldats de l'Empire, car chacun sait que la tête est le siège de l'âme. Et que le meilleure façon d'appréhender à connaître ses ennemis qu'en s'emparant de leur esprit? Ne représentant la plupart du temps que le symbole de l'obsession de la mort, quelques-uns de ces crânes deviennent magiques au fil du temps, en raison de la concentration de croyances et de vénération que les gens éprouvent pour eux. Les prêtres de Morr enchantent rituellement les crânes pour améliorer la résolution et les compétences des soldats qui en font usage. Les plus remarquables des crânes enchantés sont ceux qui conservent la capacité de parler, prodiguant des conseils (bons ou mauvais) à leur propriétaire. Un tel crâne ne s'entretient qu'avec son possesseur, et il force alors le personnage à effectuer un test de Terreur.

Crâne noir du calife

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Quand il est fixé au bout d'une perche, le crâne noir du calife confère un bonus de +10% aux tests de Peur et de Terreur effectués par tous les alliés situés dans un rayon de 8 mètres (4 cases).

Histoire

Le crâne noir du calife fut enchanté grâce à des cendres issues des bûchers du calife Ka-Sabar quand celui-ci ordonna l'autodafé de milliers de copies du *Livre des Morts* interdit du prince Abdul ben Raschid. Un soldat le retrouva plus tard, durant les croisades en Arabie, au cours du XVI[e] siècle. Fervent dévot de Morr, le jeune homme prit possession du crâne, croyant que cet ossement noirci aux inscriptions cunéiformes jaunes était un signe de la faveur du dieu. Le crâne noir servit d'étendard à l'unité du soldat jusqu'à sa mort. Ensuite, on pense que les prêtres du dieu de la mort s'en emparèrent.



Crocs Runiques

Connaissances académiques

Généalogie/héraldique, histoire ou runes

Pouvoirs

Tous les Crocs Runiques comportent la rune majeure d'Alaric le Fou. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre huit : Magie des runes**.

Histoire

Après qu'une armée d'hommes et de nains associés eurent repoussé une invasion orque à la bataille du col du Feu Noir, sauvant le royaume des nains de la destruction, le roi Kurgan Barbe de Fer, pour montrer sa reconnaissance envers les humains pour l'aide qu'ils avaient apportée durant le conflit, leur accorda un précieux présent magique. Il ordonna au grand maître des runes Alaric le Fou de forger douze épées runiques, une pour chacun des grands chefs qui commandaient les armées de Sigmar. Chaque lame fut forgée à partir d'une pépite de gromril travaillée à la lueur de la pleine lune, chauffée au souffle du dragon Smarkul le Rouge et refroidie dans du sang de démon. Avec un talent et une patience incroyables, la rune majeure d'Alaric le Fou fut inscrite à leur surface. Toutefois, un tel travail demandait beaucoup de temps et quand la dernière épée fut terminée, aucun des chefs n'était plus de ce monde, et Sigmar avait depuis longtemps abandonné l'Empire pour aller chercher vers l'est le destin qui l'attendait, quel qu'il fût. Les épées furent donc confiées à l'Empereur, qui les partagea entre les Comtes Électeurs.

Depuis, les Crocs Runiques servent les comtes de l'Empire, passant d'un souverain à l'autre. Aujourd'hui, il n'y a plus que dix comtes et les deux Crocs Runiques restants, ceux du Drakwald et de la Solland, sont actuellement en possession de l'Empereur dans l'Armurerie impériale. L'épée de Solland fut perdue pendant bien des années, car elle avait disparu durant la destruction de la province par les orques de Gorbad Griffe de Fer. Cependant, elle fut retrouvée par une expédition d'hommes et de nains dans un repaire souterrain oublié. Maintenant, les deux épées sont enfermées en sécurité dans la salle des coffres de l'Empereur. Elles en sort rarement et elles ne sont utilisées qu'en dernière nécessité par de vaillants héros ou de puissants sorciers.

Épée de bataille

Connaissances académiques

Runes

Pouvoirs

L'épée de bataille est gravée d'une rune de Fureur permanente. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre huit : Magie des runes**.

Histoire

L'épée de bataille est imprégnée de magie naine, permettant à son porteur de l'utiliser à une vitesse aveuglante et avec une efficacité mortelle. Comme la fabrication de ces excellentes armes nécessite un grand investissement en temps et en compétence, les nains n'en font don qu'aux humains qui ont rendu de grands services au peuple nain. Chaque épée de bataille a une apparence unique, même si toutes sont faites d'un alliage de gromril et ont une poignée où apparaît fièrement la rune de Fureur.

Épée de justice

Connaissances académiques

Runes

Pouvoirs

L'épée de justice est gravée d'une rune de Rancune et d'une rune de Fer permanentes. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre huit : Magie des runes**.

Histoire

L'épée de justice est incrustée d'antiques runes naines qui lui confèrent une précision inégalable dans ses mortels châtiments. Transmise de champion en champion durant les règnes des Empereurs successifs, cette arme n'est pas simplement un instrument de combat, mais aussi un symbole de loyauté, de talent et un autre exemple de la solide amitié qui lie les nains et les humains. Actuellement, l'épée de justice est entre les mains de Ludwig Schwarzhelm, le champion de l'Empereur.

Flèches de puissance

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Ces flèches infligent 1 point de Blessures supplémentaire quand elles touchent un adversaire.

Histoire

Thorkund Hachefolle, un célèbre chasseur de trésors de l'époque préimpériale, découvrit ces flèches juste après la guerre de la Barbe. Remarqué pour avoir chapardé bien des objets magiques afin de les renvoyer dans sa forteresse pour que les maîtres des runes en « brisent » les secrets, on affirma qu'il avait disparu après s'être aventuré en Athel Loren à la recherche d'un trésor des elfes des bois. En vérité, son corps fut retrouvé, mais il était criblé de 20 de ces flèches. De ce jeu d'origine qui fut retiré de son corps, seules 12 subsistent aujourd'hui.

Miroirs communicants

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Chacun des miroirs communicants reflète ce qu'on devrait normalement voir dans son jumeau. Il n'y a aucune limite à leur



Crocs Runiques

Connaissances académiques
Généalogie/héraldique, histoire ou runes

Pouvoirs
Tous les Crocs Runiques comportent la rune majeure d'Alaric le Fou. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre huit : Magie des runes**.

Histoire
Après qu'une armée d'hommes et de nains associés eurent repoussé une invasion orque à la bataille du col du Feu Noir, sauvant le royaume des nains de la destruction, le roi Kurgan Barbe de Fer, pour montrer sa reconnaissance envers les humains pour l'aide qu'ils avaient apportée durant le conflit, leur accorda un précieux présent magique. Il ordonna au grand maître des runes Alaric le Fou de forger douze épées runiques, une pour chacun des grands chefs qui commandaient les armées de Sigmar. Chaque lame fut forgée à partir d'une pépite de gromril travaillée à la lueur de la pleine lune, chauffée au souffle du dragon Snarkul le Rouge et refroidie dans du sang de démon. Avec un talent et une patience incroyables, la rune majeure d'Alaric le Fou fut inscrite à leur surface. Toutefois, un tel travail demandait beaucoup de temps et quand la dernière épée fut terminée, aucun des chefs n'était plus de ce monde, et Sigmar avait depuis longtemps abandonné l'Empire pour aller chercher vers l'est le destin qui l'attendait, quel qu'il fût. Les épées furent donc confiées à l'Empereur, qui les partagea entre les Comtes Électeurs.

Depuis, les Crocs Runiques servent les comtes de l'Empire, passant d'un souverain à l'autre. Aujourd'hui, il n'y a plus que dix comtes et les deux Crocs Runiques restants, ceux du Drakwald et de la Solland, sont actuellement en possession de l'Empereur dans l'Armurerie impériale. L'épée de Solland fut perdue pendant bien des années, car elle avait disparu durant la destruction de la province par les orques de Gorbad Griffe de Fer. Cependant, elle fut retrouvée par une expédition d'hommes et de nains dans un repaire souterrain oublié. Maintenant, les deux épées sont enfermées en sécurité dans la salle des coffres de l'Empereur. On les en sort rarement et elles ne sont utilisées qu'en dernière nécessité par de vaillants héros ou de puissants sorciers.

Épée de bataille

Connaissances académiques
Runes

Pouvoirs
L'épée de bataille est gravée d'une rune de Fureur permanente. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre huit : Magie des runes**.

Histoire
L'épée de bataille est imprégnée de magie naine, permettant à son porteur de l'utiliser à une vitesse aveuglante et avec une efficacité mortelle. Comme la fabrication de ces excellentes armes nécessite un grand investissement en temps et en compétence, les nains n'en font don qu'aux humains qui ont rendu de grands services au peuple nain. Chaque épée de bataille a une apparence unique, même si toutes sont faites d'un alliage de gromril et ont une poignée où apparaît fièrement la rune de Fureur.

Épée de justice

Connaissances académiques
Runes

Pouvoirs
L'épée de justice est gravée d'une rune de Rancune et d'une rune de Fer permanentes. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre huit : Magie des runes**.

Histoire
L'épée de justice est incrustée d'antiques runes naines qui lui confèrent une précision inégalable dans ses mortels châtiments. Transmise de champion en champion durant les règnes des Empereurs successifs, cette arme n'est pas simplement un instrument de combat, mais aussi un symbole de loyauté, de talent et un autre exemple de la solide amitié qui lie les nains et les humains. Actuellement, l'épée de justice est entre les mains de Ludwig Schwarzhelm, le champion de l'Empereur.

Flèches de puissance

Connaissances académiques
Histoire

Pouvoirs
Ces flèches infligent 1 point de Blessures supplémentaire quand elles touchent un adversaire.

Histoire
Thorkund Hachefolle, un célèbre chasseur de trésors de l'époque préimpériale, découvrit ces flèches juste après la guerre de la Barbe. Remarqué pour avoir chapardé bien des objets magiques afin de les renvoyer dans sa forteresse pour que les maîtres des runes en « brisent » les secrets, on affirma qu'il avait disparu après s'être aventuré en Athel Loren à la recherche d'un trésor des elfes des bois. En vérité, son corps fut retrouvé, mais il était criblé de 20 de ces flèches. De ce jeu d'origine qui fut retiré de son corps, seules 12 subsistent aujourd'hui.

Miroirs communicants

Connaissances académiques
Histoire

Pouvoirs
Chacun des miroirs communicants reflète ce qu'on devrait normalement voir dans son jumeau. Il n'y a aucune limite à leur





– CHAPITRE VIII – LA MAGIE DES RUNES

Si chacun sait que les nains résistent à la magie, peu d'habitants du Vieux Monde ont compris que les descendants de Grungni sont incapables d'user de magie comme le font les sorciers. Si les elfes et les humains sont à même de distinguer et d'utiliser les Vents de Magie, ce n'est pas le cas des nains. Ils ne sont pas en mesure de développer le troisième oeil, de focaliser la magie et de lancer des sorts de manière traditionnelle. Cela ne veut cependant pas dire qu'ils sont privés de magie comme le sont les halflings. En fait, la magie des nains prend une forme tout autre : la magie des runes.

Depuis des milliers d'années, une vieille guilde d'artisans, les maîtres des runes, garde jalousement le secret de cette forme de magie. La maîtrise des runes a fait des nains les principaux créateurs d'objets magiques du Vieux Monde. Nombre d'armes célèbres des humains, comme les Crocs Runiques et Ghal Maraz, le marteau de Sigmar, furent conçues par les maîtres des runes. Il n'est donc pas étonnant que ces derniers ne partagent pas la puissance des runes avec autrui. Seuls les membres de la guilde sont autorisés à pratiquer l'Art.

L'approche de la magie des runes est radicalement différente de celle de la sorcellerie. Si les magisters impériaux ont les Vents de Magie pour carburant, les maîtres des runes sont quant à eux plus prudents. Ils pensent que la sorcellerie est dangereuse par nature, ce que leur prouve régulièrement la Malédiction de Tzeentch. Ils n'embrassent donc pas l'énergie des Vents de Magie, mais la piègent dans une rune où ils la retiennent. Une fois confinée, la magie peut être utilisée en toute sécurité. Les maîtres des runes traitent la magie comme n'importe quel autre art nain. La maîtrise demande de la patience, du travail et un investissement personnel.

MAÎTRISE DES RUNES

De nombreuses années d'expérience sont nécessaires à un apprenti maître des runes avant même qu'il puisse commencer à user de l'Art. Avant d'être en mesure d'écrire des runes, un nain doit remplir quatre conditions :

1. Il doit avoir une caractéristique de Magie de 1 ou plus.
2. Il doit connaître la compétence Création de runes (cf. encart page 211).
3. Il doit parler le nain mystique (cf. encart page 211).
4. Il doit avoir appris au moins un talent de Rune (cf. encart page 211).

Entreprendre un long apprentissage est le seul moyen de satisfaire à l'ensemble de ces conditions. Pour plus de détails, reportez-vous à la carrière d'Apprenti maître des runes, page 216.

Types de runes

Cet ouvrage détaille trois types de runes : les runes d'armes, les runes d'armures et les runes de talismans. Il en existe d'autres, comme les runes d'ingénierie dont les nains se servent sur leurs engins de siège, mais elles dépassent le cadre de *WJDR* et ne sont donc pas décrites dans cet ouvrage. Les runes d'armes et d'armures se passent d'explication. Les runes de talismans prennent quant à elles la forme d'anneaux, de boucles, de couronnes, de sceptres et d'amulettes. Une rune peut être temporaire ou permanente. Une rune temporaire n'est exploitable qu'une fois, mais sa création est relativement rapide. Une fois utilisée, elle disparaît en ne laissant aucune trace derrière elle. Une rune permanente a une durée de vie égale à celle de l'objet sur lequel elle se trouve, mais sa création demande plus de temps. La plupart des runes sont temporaires ou permanentes, mais ce n'est pas le cas de certaines. Vous trouverez les indications nécessaires dans la description de chaque rune.

UTILISATION DES RUNES

Un maître des runes remplissant toutes les conditions nécessaires peut tenter de créer une rune magique. Qu'elle ait un caractère temporaire ou permanent, le processus est le même. Seul le temps exigé diffère.

Étape 1 : écriture

Pour commencer, le personnage doit graver la rune de son choix sur l'objet qu'il souhaite enchanter. Il doit agir avec soin car les imperfections les plus minimes peuvent avoir des conséquences mortelles. L'écriture prend 2d10 minutes pour une rune temporaire et 1 semaine pour une rune permanente. Au terme de cette durée, le personnage effectue un jet d'écriture. Le maître des runes lance un nombre de d10 égal à sa caractéristique de Magie et fait la somme des résultats obtenus. Si le résultat du jet est égal ou supérieur au niveau de difficulté de la rune en question, le personnage arrive au résultat escompté. Dans le cas contraire, la tentative échoue et le nain a perdu son temps. Contrairement aux sorts, il n'existe pas de Malédiction de Tzeentch dans le cas des runes.

Étape 2 : activation

Une fois la rune gravée, il faut l'investir de puissance magique. Il s'agit là de la partie la plus longue de l'opération. Le personnage use de rituels et de chants runiques pour imprégner sa création de magie. Pour ce faire, il effectue un test de Création de runes étendu. Chaque test demande 20 minutes pour une rune temporaire et 1 mois pour une rune permanente. Pour être enfin utilisable, chaque rune a besoin d'un certain nombre de succès (cf. description de chacune). Dès lors que le nombre de succès requis est atteint, le maître des runes peut passer à l'étape suivante.

Étape 3 : pérennisation

Une fois la rune investie de sa puissance magique, le personnage doit exécuter les derniers rituels pour lier la magie à son œuvre. Cette étape prend 1d10 minutes pour une rune temporaire et 1d10 jours pour une rune permanente. Une fois l'opération terminée, le pouvoir de la rune est actif et l'objet est de nature magique.

Règles de la création des runes

Les maîtres des runes se conforment à une véritable litanie de règles que leur impose leur guilde. Certaines de ces règles ont une explication purement pratique, mais d'autres relèvent de la tradition. Les règles suivantes régissent la création de tous les types de runes.

Règle de forme

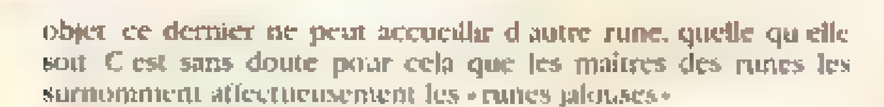
Toute rune doit être gravée sur un objet d'un type adéquat. Ainsi, les runes d'armures doivent être gravées sur des armures, les runes d'armes sur des armes et les runes de talismans sur des anneaux, des amulettes, etc. Toute rune devant être gravée, l'objet choisi doit être fait dans une matière dure, comme le métal, le bois, l'os ou la pierre. Le papier, le cuir et la céramique ne conviennent donc pas. Enfin, les objets recevant des runes doivent être de bonne facture. Une rune temporaire ne peut être gravée que sur un objet de bonne qualité ou de qualité exceptionnelle, mais une rune permanente ne peut être gravée que sur un objet de qualité exceptionnelle.

Règle des trois

Un objet est limité dans la quantité de magie qu'il peut abriter. Aucun objet runique ne peut donc bénéficier de plus de trois runes à un moment donné. Si un personnage tente de lui adjoindre une quatrième rune, il échoue automatiquement. Enfin, une même rune ne peut apparaître qu'une fois sur un objet.

Règle de rune majeure

Les runes majeures sont si puissantes qu'il est impossible de les mêler à d'autres runes. Quand une rune majeure est gravée sur un



objet ce dernier ne peut accueillir d autre rune, quelle qu elle soit. C est sans doute pour cela que les maîtres des runes les surnomment affectueusement les « runes jalouses »

Règle d'orgueil

Les maîtres des runes sont très fiers de leur profession. Ils n'aiment pas se contenter de ce qu ils ont et cherchent constamment à produire de nouveaux chefs-d'œuvre. Sauf circonstances exceptionnelles (par exemple Alaric le Fou créant les Crocs Runiques), un maître des runes ne créera jamais la copie d un objet qu il a déjà fait dans le passé

Règle de temps

Quand il œuvre à la création d un objet runique, le personnage doit consacrer l ensemble de ses journées à son travail et ne peut graver qu une rune à la fois. Il doit passer au moins 4 heures par jour à la création de sa rune, sans quoi la journée en question ne compte pas dans le temps de travail nécessaire. S il ne travaille pas du tout sur sa rune durant un mois d affilée son travail se solde automatiquement par un échec

LES RUNES

Type: indique s il s agit d une rune d'arme d armure ou de talisman.

Difficulté: vous devez égaler ou dépasser ce nombre pour graver convenablement la rune

Activation: vous devez réussir autant de tests de Création des runes qu indiqué pour investir votre rune de puissance magique

Description (permanente): l'effet permanent de la rune si vous parvenez à la créer

Description (temporaire): l'effet temporaire de la rune si vous parvenez à la créer

Rune d'Anti-magie

Type: talisman
Difficulté: 13
Activation: 3
Description (permanente): il n existe pas de rune d Anti-magie permanente
Description (temporaire): seuls les maîtres des runes peuvent utiliser un objet gravé de cette rune. Cette dernière met un terme prématuré à un sort situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases) de l'utilisateur. La rune permet de dissiper un sort actif, mais pas une magie rituelle. Le maître des runes peut donc dissiper un sort en réussissant un test de Création de runes, mais il subit un malus de –10% par point de Magie du lanceur de sorts. La rune n'a aucun effet contre les démons invoqués et les morts-vivants animés. On active cette rune au prix d une action complète et elle ne sert qu une seule fois.

Rune du Destin

Type: talisman
Difficulté: 16
Activation: 4

COMPETENCES ET TALENTS DE MAITRE DES RUNES

Les compétences et les talents décrits ci-dessous relèvent de la magie des runes naine. Création de runes et Langage mystique (nain mystique) sont des compétences, alors que Rune et Rune majeure sont des talents

Création de runes

Type de compétence: compétence avancée
Caractéristique: Force Mentale
Description: on utilise cette compétence pour investir une rune de puissance magique. Il s agit là de la base des pouvoirs de maître des runes. Elle permet de piéger la puissance magique dans une rune et de créer des objets enchantés. Pour plus de détails sur la création de runes, reportez-vous à la page 210. Notez que cette compétence ne permet pas d identifier les runes inconnues, ceci relevant de Connaissances académiques (runes)
Talents liés: aucun

Langage mystique (nain mystique)

Type de compétence: compétence avancée
Caractéristique: Intelligence
Description: on utilise cette compétence lors de la création de runes magiques. Le nain mystique est une forme ancienne de khazalid, dont seuls se souviennent les maîtres des runes et les dieux nains. Les maîtres des runes psalmodient donc en nain mystique durant les rituels visant à créer des runes et à les investir de puissance magique
Talents liés: aucun

Rune (talent)

Description: le personnage a appris les secrets d'une rune magique. Il s'agit là d'un talent inhabituel en ce sens qu il faut le prendre pour chaque rune voulue. Chaque talent de Rune est donc un talent à part entière si bien que le nom de la rune à laquelle il est associé apparaît entre parenthèses. Par exemple, Rune (Fureur) n est pas le même talent que Rune (Vitesse). Les runes les plus courantes sont décrites aux pages 211 à 214

Rune majeure (talent)

Description: le personnage a appris les secrets d'une puissante rune majeure. Il s agit là d un talent inhabituel en ce sens qu il faut le prendre pour chaque rune majeure voulue. Chaque talent de Rune majeure est donc un talent à part entière, si bien que le nom de la rune à laquelle il est associé apparaît entre parenthèses. Par exemple Rune majeure (Alaric le Fou) n est pas le même talent que Rune majeure (Rapidité). Les runes majeures les plus courantes sont décrites aux pages 214 à 215

Description (permanente): il n'existe pas de rune du Destin permanente
Description (temporaire): la première attaque réduisant à 0 les Blessures du porteur d un objet gravé de cette rune est annulée. L'attaque n'inflige donc pas de dégâts au porteur. Cette rune ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Rune d'Ecran

Type : armure
Difficulté : 1?
Activation : 5
Description (permanente) : les attaques de tir non magiques touchant un personnage protégé par une armure gravée de cette rune ont une valeur de dégâts réduite à 0. Autrement dit, elles infligent simplement 1d10 points de dégâts.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune de Fer

Type : arme
Difficulté : 15
Activation : 6
Description (permanente) : les attaques portées contre le possesseur d'une armure gravée de cette rune infligent 1 point de dégâts de moins. Cette réduction est applicable aux effets ne tenant habituellement pas compte de l'armure.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.



Rune de Feu

Type : arme
Difficulté : 17
Activation : 5
Description (permanente) : sur l'ordre de son porteur (action gratuite), l'arme gravée de cette rune s'embrase. Elle dégage autant de lumière qu'une torche et brûle jusqu'à ce qu'on lui ordonne d'arrêter (nouvelle action gratuite). Quand elle est enflammée, cette arme bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de dégâts.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune de Force

Type : arme
Difficulté : 15
Activation : 5
Description (permanente) : les attaques portées à l'aide d'une arme gravée de cette rune permettent de doubler le BF aux dégâts, mais seulement contre les adversaires ayant une Endurance de 50% ou plus.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune de Fortune

Type : talisman
Difficulté : 20
Activation : 7
Description (permanente) : le porteur d'un objet gravé de cette rune gagne 1 point de Fortune supplémentaire par jour. Les personnages pourvus du talent éponyme ne peuvent cependant pas en bénéficier.
Description (temporaire) : le personnage peut utiliser la rune pour gagner 1 point de Fortune supplémentaire. Ceci peut être fait à n'importe quel moment et ne requiert pas d'action. Les personnages pourvus du talent éponyme ne peuvent cependant pas en bénéficier.

Rune de Fournaise

Type : talisman
Difficulté : 17
Activation : 8
Description (permanente) : un personnage portant un objet gravé de cette rune est immunisé contre les dégâts de feu de tous types. Ni les flammes d'origine naturelle ni les attaques de feu (comme un sort d'*explosion flamboyante*) ne sauraient affecter un personnage protégé par une rune de Fournaise.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.



Rune de Frappe

Type : arme
Difficulté : 8
Activation : 3
Description (permanente) : les attaques portées à l'aide d'une arme gravée de cette rune bénéficient d'un bonus de +10% en Capacité de Combat
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute

Rune de Fureur

Type : arme
Difficulté : 20
Activation : 6
Description (permanente) : quand il manie une arme gravée de cette rune, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Attaques.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute

Rune Gardienne

Type : talisman
Difficulté : 9
Activation : 3
Description (permanente) : le porteur d'un objet gravé de cette rune bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Force Mentale visant à résister à la magie
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute

Rune de Pierre

Type : armure
Difficulté : 10
Activation : 3
Description (permanente) : une armure gravée de cette rune confère +1 point d'Armure, jusqu'à un maximum de 6 PA. Il s'agit là d'une exception à la limite habituelle de 5 PA
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute

Rune de Rancune

Type : arme
Difficulté : 12
Activation : 4
Description (permanente) : au premier round de combat, le porteur d'une arme gravée de cette rune a le droit de désigner un adversaire au prix d'une action gratuite. Jusqu'à la fin de l'affrontement, il peut alors relancer toutes ses attaques ratées contre cet ennemi
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute

Rune de Résistance

Type : armure
Difficulté : 18
Activation : 7
Description (permanente) : quand un personnage portant une armure gravée de cette rune est sur le point de perdre des Blessures à cause d'une attaque ou d'un effet ne tenant pas compte du bonus d'Endurance et des points d'Armure, il a droit à un test d'Endurance accompagné d'un malus de –5% par Blessure subie. En cas de succès, il ne perd tout simplement aucune Blessure
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute

Rune de Robustesse

Type : armure
Difficulté : 17
Activation : 6
Description (permanente) : quand il porte une armure gravée de cette rune, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Blessures
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute

Rune Tranchante

Type : arme
Difficulté : 14
Activation : 4
Description (permanente) : toute arme gravée de cette rune bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de dégâts
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute

Rune Tueuse de sort

Type : talisman
Difficulté : 20
Activation : 5
Description (permanente) : il n'existe pas de rune Tueuse de sort permanente
Description (temporaire) : identique à la rune d'Anti-magie, mais l'auteur du sort dissipé ne peut plus lancer celui-ci pendant 24 heures. On active cette rune au prix d'une action complète et elle ne sert qu'une seule fois



Rune de Vitesse

Type : arme
Difficulté : 6
Activation : 3
Description (permanente) : si le porteur d'une arme gravée de cette rune tient celle-ci en main au début du combat, il bénéficie d'un bonus de +1d10 à l'initiative.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais ne fonctionne qu'une fois. L'utilisation de cette rune ne requiert pas la moindre action.

Rune majeure d'Acier

Type : armure
Difficulté : 28
Activation : 8
Description (permanente) : quand le porteur de l'armure gravée de cette rune perd des Blessures en raison d'une attaque ou d'un effet tenant habituellement compte des points d'Armure, on relance les dégâts et on garde le résultat le plus faible.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune majeure d'Alaric le Fou

Type : arme
Difficulté : 27
Activation : 7
Description (permanente) : les attaques portées par une arme gravée de cette rune ignorent tous les points d'Armure.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune majeure Brisante

Type : arme
Difficulté : 25
Activation : 6
Description (permanente) : si l'arme gravée de cette rune pare une arme magique, cette dernière est détruite, du moins si le porteur de l'arme runique remporte un test de Force opposé contre son adversaire. Dans le cas contraire, le coup est bel et bien paré, mais l'arme de son ennemi n'est pas brisée.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais ne fonctionne qu'une seule fois. Le porteur doit annoncer son intention d'utiliser la rune avant d'effectuer sa tentative de parade, puis il l'active au prix d'une action gratuite. S'il rate sa parade ou perd le test de Force opposé, la rune est perdue.

Rune majeure de Dissipation

Type : talisman
Difficulté : 26
Activation : 9
Description (permanente) : tous les sorts lancés dans un rayon de 48 mètres (24 cases) d'un objet gravé de cette rune subissent un malus de –1 à chaque d10 de leur jet d'incantation.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune majeure d'Équilibre

Type : talisman
Difficulté : 25
Activation : 8
Description (permanente) : seuls les maîtres des runes peuvent utiliser un objet gravé de cette rune. Son porteur peut entreprendre une demi-action pour réduire de 1 point la caractéristique de Magie d'un lanceur de sorts situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Ce malus dure pendant un nombre de rounds égal à votre caractéristique de Magie. La rune ne peut pas être réutilisée avant que son effet n'ait pris fin.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais ne fonctionne qu'une seule fois.

Rune majeure de Gromril

Type : armure
Difficulté : 30
Activation : 8
Description (permanente) : l'armure gravée de cette rune confère +2 points d'Armure, jusqu'à un maximum de 7 PA. Il s'agit là d'une exception à la limite habituelle de 5 PA.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune majeure d'Inflexibilité

Type : armure
Difficulté : 25
Activation : 7
Description (permanente) : quand il porte une armure gravée de cette rune, le personnage bénéficie d'un bonus de +10% en Endurance.
Description (temporaire) : comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune majeure d'Insulte

Type : talisman
Difficulté : 24
Activation : 8
Description (permanente) : les attaques portées contre le

possesseur d'un objet gravé d'une telle rune voient leurs dégâts réduits de 2 points. Ce pouvoir est applicable face aux effets ne tenant habituellement pas compte de l'armure.
Description (temporaire): comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune majeure de Rapidité

Type: arme
Difficulté: 23
Activation: 5
Description (permanente): si le porteur d'une arme gravée de cette rune tient celle-ci en main au début d'un combat, il ajoute +30% à sa valeur d'initiative.
Description (temporaire): comme ci-dessus, mais ne fonctionne qu'une fois. L'utilisation de cette rune ne requiert pas la moindre action.

Rune majeure des Rois

Type: talisman
Difficulté: 33
Activation: 15
Description (permanente): cette rune doit être gravée sur une couronne, ce type d'artefact n'étant remis qu'aux plus puissants seigneurs nains. Le porteur de l'objet et un nombre d'alliés égal à sa Sociabilité, qui doivent être situés dans un rayon de 48 mètres (24 cases), sont immunisés contre la Peur et la Terreur.
Description (temporaire): une rune majeure des Rois n'est jamais gravée à titre temporaire.

Rune majeure de Skalf Marteau Noir

Type: arme
Difficulté: 31
Activation: 9
Description (permanente): une arme gravée de cette rune a l'attribut percutante et offre un bonus de +3 aux dégâts.
Description (temporaire): comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.

Rune majeure de Snorri Heaume d'Argent

Type: arme
Difficulté: 29
Activation: 8
Description (permanente): les attaques portées à l'aide d'une arme gravée de cette rune bénéficient d'un bonus de +30% en Capacité de Combat.
Description (temporaire): comme ci-dessus, mais une fois la rune activée (action gratuite), l'avantage ne dure que 1 minute.



Rune majeure de Terreur

Type: talisman
Difficulté: 28
Activation: 9
Description (permanente): cette rune ne peut être gravée que sur un cor de guerre. Quand celui-ci retentit, tous les ennemis situés dans un rayon de 48 mètres (24 cases) de l'utilisateur doivent réussir un test de Force Mentale sous peine d'être terrorisés. Les victimes ne peuvent alors plus entreprendre qu'une demi-action lors de leur tour de jeu suivant.
Description (temporaire): comme ci-dessus, mais ne fonctionne qu'une seule fois.

Rune majeure de Vol

Type: arme
Difficulté: 21
Activation: 5
Description (permanente): cette rune ne peut être gravée que sur un marteau. Celui-ci peut désormais être lancé, son porteur bénéficiant à cet égard du talent Maîtrise (armes de jet). L'arme a une portée de 24 mètres (12 cases), la rune conférant au lanceur un bonus de +30% en Capacité de Tir sur ces attaques. Le marteau revient ensuite dans la main de l'intéressé.
Description (temporaire): comme ci-dessus, mais ne fonctionne qu'une seule fois. On active la rune au prix d'une action gratuite.



CARRIÈRES DE MAÎTRES DES RUNES

Le guide des *Royaumes de Sorcellerie* présente quatre nouvelles carrières : l'Apprenti maître des runes, le Compagnon maître des runes, le Maître des runes et le Seigneur des runes. Les deux premières sont des carrières de base et les deux suivantes des carrières avancées.

Apprenti maître des runes



Les maîtres des runes constituent un clan regroupant une poignée de vieilles familles s'étant transmis leur savoir de génération en génération. Chaque maître des runes apprend les bases du feu et du travail de la forge aux jeunes membres de sa famille, choisissant les meilleurs qui deviendront ses apprentis. Si le fait d'être sélectionné est un honneur incommensurable, c'est également synonyme de longues années d'études et de service auprès d'un maître pour créer des runes complexes. Les maîtres des runes consignent rarement leurs secrets par écrit mais quand ils le font, leurs connaissances sont dissimulées derrière des énigmes. Pour s'élever dans la hiérarchie, les apprentis doivent faire preuve de patience, d'adresse et d'intuition. Durant cette période, les apprentis quittent souvent la compagnie de leur mentor pour partir à la recherche d'ingrédients, d'outils et de matériel pour la création de nouvelles runes.

Note: *seuls les nains peuvent entreprendre cette carrière. Si vous tirez votre carrière de départ au hasard, vous pourrez remplacer Scribe par Apprenti maître des runes avec l'aval de votre MJ.*

PLAN DE CARRIÈRE DE L'APPRENTI MAITRE DES RUNES



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	—	—	+10%	+15%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Compétences :
Connaissances académiques (runes), Création de runes, Évaluation, Langage mystique (nain mystique), Lire/écrire, Métier (fabricant d'armes *ou* fabricant d'armures), Métier (forgeron), Perception

Talents :
Rune (deux au choix d'une difficulté inférieure ou égale à 10)

Dotations :
Armure moyenne (veste de cuir, gilet de mailles), outils d'artisan (maître des runes)

Accès :
Étudiant, Maître-artisan, Porterune, Scribe

Débouchés :
Combattant des tunnels, Compagnon maître des runes, Érudit, Porterune, Scribe

Compagnon maître des runes

Les compagnons maîtres des runes achèvent d'apprendre les bases et leur maître leur apprend de nouveaux secrets. Mais plutôt que de recevoir un enseignement théorique, ces maîtres des runes partent à l'aventure pour trouver de vieux trésors magiques et les rapporter à des fins d'étude. De plus, ces compagnons se doivent d'apprendre de nouvelles runes par le biais de leurs recherches et de leurs études. Dès lors qu'il estime être prêt, le compagnon peut revenir à son maître et lui faire une démonstration de ses talents. Si son mentor le trouve méritant, il peut alors l'élever au rang de Maître et lui apprendre ses derniers secrets.

Note : *seuls les nains peuvent entreprendre cette carrière.*

PLAN DE CARRIÈRE DU COMPAGNON MAITRE DES RUNES



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+10%	+5%	+5%	+20%	+25%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3		—	—	+2		

Compétences :
Commérage, Connaissances académiques (histoire, runes), Connaissances générales (deux au choix), Création de runes, Esquive, Évaluation, Intimidation, Langage mystique (nain mystique), Langue (une au choix), Lire/écrire, Métier (deux au choix), Perception

Talents :
Dur à cuire *ou* Talent artistique, Rune (six au choix)

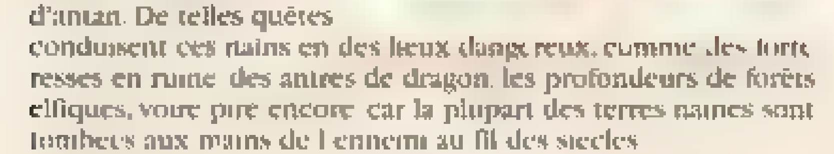
Dotations :
Un objet runique

Accès :
Apprenti maître des runes

Débouchés :
Combattant des tunnels, Maître des runes, Érudit

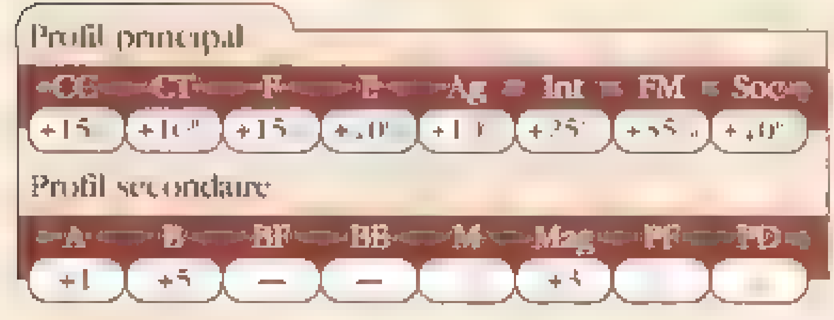
Maître des runes

Les maîtres des runes sont les professeurs et les gardiens des connaissances runiques. Très peu de nains atteignent ce statut et parmi ceux qui y parviennent beaucoup restent au sein de leur forteresse, transmettant leur savoir aux jeunes et talentueux nains de leur famille. D'autres maîtres des runes consacrent des années de leur vie à la recherche de secrets anciens, explorant le monde pour découvrir de vieilles armes et des artefacts oubliés, espérant ainsi retrouver les runes oubliées des fabuleux maîtres d'antan. De telles quêtes conduisent ces nains en des lieux dangereux, comme des forteresses en ruine, des antres de dragon, les profondeurs de forêts elfiques, voire pire encore, car la plupart des terres naines sont tombées aux mains de l'ennemi au fil des siècles.



***Note :** seuls les nains peuvent entreprendre cette carrière.*

PLAN DE CARRIÈRE DU MAÎTRE DES RUNES



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15	+10%	+15	+20%	+15	+25%	+35%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—		+3		

Compétences :
Commandement, Commérage, Connaissances académiques (trois au choix), Connaissances générales (trois au choix), Création de runes, Esquive, Évaluation, Intimidation, Langage mystique (nain mystique), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Métier (deux au choix), Perception

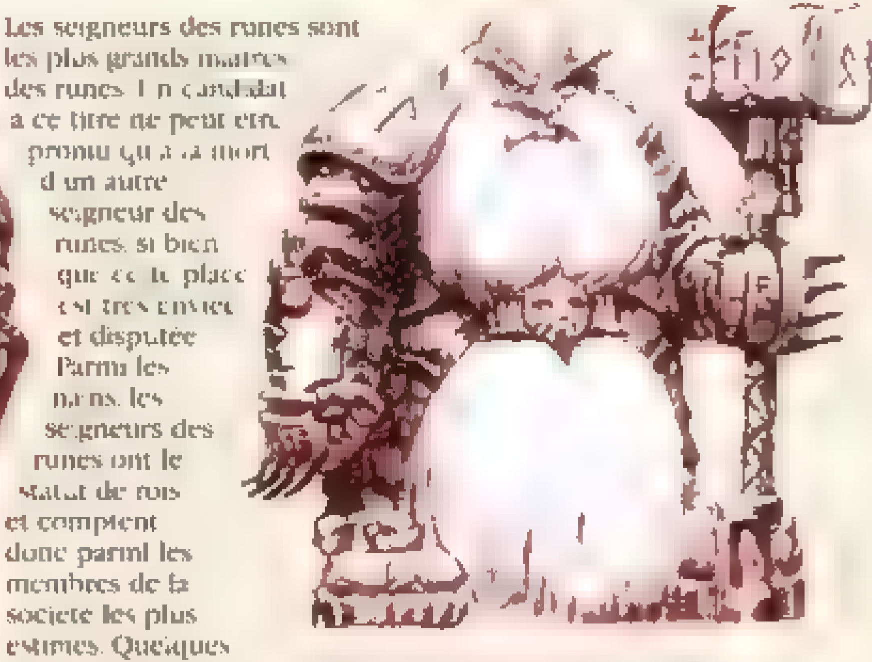
Talents :
Coups puissants *ou* Désarmement, Maîtrise (armes lourdes *ou* fléaux), Rune (dix au choix), Rune majeure (deux au choix)

Dotations :
Deux objets runiques

Accès :
Compagnon maître des runes

Débouchés :
Érudit, Seigneur des runes, Vétéran

Seigneur des runes



Les seigneurs des runes sont les plus grands maîtres des runes. Un candidat à ce titre ne peut être promu qu'à la mort d'un autre seigneur des runes, si bien que cette place est très enviée et disputée. Parmi les nains, les seigneurs des runes ont le statut de rois et comptent donc parmi les membres de la société les plus estimés. Quelques seigneurs des runes se retirent du monde, s'isolant pour apprendre les plus grands secrets de leur magie et créer de nouvelles runes, devenant alors de véritables légendes.

***Note :** seuls les nains peuvent entreprendre cette carrière.*

PLAN DE CARRIÈRE DU SEIGNEUR DES RUNES



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+15	+20	+15%	+15	+30%	+40%	+15

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	+4		

Compétences :
Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (quatre au choix), Connaissances générales (trois au choix), Création de runes, Esquive, Évaluation, Intimidation, Langage mystique (nain mystique), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Métier (deux au choix), Perception

Talents :
Coups assommants *ou* coups précis, Maîtrise (une au choix), Rune (dix au choix), Rune majeure (deux au choix)

Dotations :
Trois objets runiques

Accès :
Maître des runes

Débouchés :
Capitaine, Maître de guilde





~ UNE FIN BRUTALE ~ UNE AVENTURE POUR WJDR

Dans le sud de l'Empire se trouve une province rurale connue sous le nom d'Averland une région qui tire son nom de l'Aver, un fleuve majestueux aux eaux azur qui constitue sa frontière septentrionale. Ce cours d'eau vient des Montagnes Noires, à l'est, et traverse le Mootland halfling avant de se jeter dans le puissant Reik, à Nuln. L'Averland est connu pour ses collines luxuriantes et ses splendides vignobles. Tous les ans, la fête du vin d'Averheim, la capitale de la province, prend un peu plus d'importance, attirant des œnophiles enthousiastes venus de l'ensemble du Vieux Monde pour goûter le nouveau millésime mais également des anciens.

Les Averlanders ont également adopté la seule fête de leurs voisins halflings, la semaine de la Tourte, si bien que la fête du vin se tient toujours durant la première semaine du mois des moissons. Traditionnellement, il s'agit d'une merveilleuse semaine de festivités durant laquelle on boit tout en préparant la moisson à venir. Mais apparemment, c'est également la période idéale pour les combustions spontanées.

Cette année, cette joyeuse fête est vraiment gâchée, non seulement par les troubles récents dans le nord, mais également par une série de morts inexpliquées qui dure depuis des mois. En effet, des citoyens ont tout simplement pris feu, certains alors qu'ils vaquaient à leurs occupations quotidiennes dans les rues d'Averheim. La peur et l'incertitude se sont emparées de la province, mais les fêtards n'en remplissent pas moins les auberges, et il en arrive de nouveaux tous les jours, attirés par l'appel irrésistible de leur soi-disant palais fin.

L'Averland a besoin de héros et vos PJ vont avoir du pain sur la planche.

Une Fin brutale est une aventure conçue pour trois ou quatre personnages situés à la moitié de leur deuxième carrière, l'un d'eux devant être un sorcier. L'aventure se déroule dans la région d'Averheim, la capitale de la province électorale de l'Averland. Avec pour toile de fond une fête vinicole, les personnages joueurs seront priés d'enquêter sur une série de morts étonnantes, des gens (et du bétail) semblant avoir pris feu de manière tout à fait spontanée.

TOILE DE FOND: LES FEUX DE LA MAGIE

D'où vient le pouvoir de manipuler la magie? C'est une question sur laquelle les chercheurs de l'Empire viennent tout juste de se pencher du moins d'un point de vue scientifique, car il y a de cela deux siècles à peine, l'usage de la magie conduisait généralement tout droit au bûcher. Les prêtres et hérétiques de nombreux cultes prétendent fréquemment que la magie ne découlant pas des dieux relève de Tzeentch, le Maître du Changement. L'utilisation de magie serait donc une mutation du Chaos et un signe de corruption. Les Collèges de Magie contestent néanmoins ce point de vue et prétendent que l'usage de la magie est un don de la nature mais ils admettent à contrecœur que toute magie est issue du Chaos.

Waldemar Draupnir naquit sans la faculté d'user de magie. Il était cependant doté d'une grande intelligence et animé d'un désir profond de manipuler la magie. Cette intelligence et ce désir, combinés à ce qui restait de la fortune de son marchand de père, le menèrent vers les meilleures écoles de l'Empire en quête d'une réponse. Lorsque de respectables professeurs apprenaient ce qu'il cherchait, il était inévitablement chassé, mis en garde et réprimandé, mais rien ne put le dissuader. Waldemar pensait que la solution de son problème résidait dans la distillation des éléments faisant d'un sorcier un être magique. Draupnir, désormais docteur, se tourna vers des ouvrages beaucoup plus douteux pour trouver la clef permettant d'user de magie. Des informations glanées dans un tome arabien orientèrent alors ses recherches vers une matière dangereuse : la malepierre.

Le docteur Draupnir avait depuis longtemps dépensé sa fortune et savait que les autorités ne soutiendraient jamais ses recherches, mais il existe d'autres alternatives quand on fait preuve de détermination. Après avoir soigneusement trié le fruit de ses recherches, il aborda les grandes guildes de voleurs d'Averheim. La majeure partie de l'Empire ayant peur des sorciers, Draupnir se dit qu'il pouvait aisément leur montrer les bénéfices potentiels que ses recherches pourraient engendrer et qu'elles seraient donc prêtes à payer de coquettes sommes en échange du don de magie. Deux hommes pour le moins différents tenaient les rênes des plus importantes guildes de voleurs d'Averheim à cette époque : Faustman le Poing et Albrecht le Jureur. Faustman était une brute et avait gravi les échelons de son organisation en démontrant un caractère impitoyable et un redoutable sens des affaires. Albrecht, de son côté, était un ancien escroc venu à Averheim parce que nombre de cités de l'Empire étaient un peu trop chaudes pour lui. Chacun compensait les faiblesses de l'autre et tous deux n'en étaient que plus riches. Fut-ce la passion de Draupnir ou les profits qu'ils envisagèrent ? Toujours est-il qu'ils acceptèrent de financer ses expériences.

Le docteur Draupnir passa d'années d'étude aux travaux pratiques et réussit l'exploit de distiller une substance qu'il qualifia « d'essence de malepierre ». Après l'avoir mélangée à de l'eau, il irrigua un pied de vigne bien spécial qu'il avait lui-même créé. Diverses substances, qu'il vaut mieux ne pas mentionner, avaient été semées aux côtés de la vigne et le docteur ne quitta quasiment pas le champ durant le cycle de maturation. Sa première récolte, combinée à d'autres ingrédients qu'il avait pris soin de recueillir, donna un vin qui, une fois ingurgité, permettait de provoquer la brève apparition de flammes d'une simple pensée, sans compter quelques effets secondaires mineurs. Les sujets n'ayant pas conscience d'avoir bu une substance spéciale, beaucoup oublièrent l'incident. Quelques-uns firent appel à des prêtres de Morr pour chasser les poltergeists qui les harcelaient. Le résultat n'était pas à la hauteur des espoirs du docteur, mais Faustman et le Jureur acceptèrent de financer une nouvelle saison de travaux. Le Jureur ne le savait pas, mais plusieurs des sujets qui avaient bu le vin furent rapidement victimes de maux et commencèrent à muter. Le Poing les fit disparaître avant d'incinérer discrètement les corps, pensant que de telles choses peuvent arriver quand on tente de repousser les frontières de la magie et de la science.

Le docteur Draupnir a augmenté la concentration de malepierre dans la récolte de l'année dernière, puis il a affiné



plusieurs étapes de l'opération. Les vignes ont permis de produire un vin dépassant toutes les espérances du bon docteur. Des sujets totalement ignorants et de tous horizons ont de nouveau bu le vin au *Cochon Droit*, un pub d'Averheim appartenant à Faustman et au Jureur. Faustman en a également fait boire à quelques têtes de bétail de l'un de ses voisins, pour voir si la boisson pouvait avoir un effet sur les animaux. Au début, il ne s'est rien passé, pas même d'effet secondaire relevé l'année précédente. Cependant, quelques jours plus tard, à l'exception d'une personne, tous ceux qui ont goûté le vin ont été victimes de phénomènes de combustion spontanée et brûlés par des flammes bleu-blanc surnaturelles. Faustman et Draupnir avaient décidé d'étudier quelques-uns de leurs sujets de plus près. Un fou du coin, Edwald, avait donc été conduit dans l'une des fermes de Faustman où il fut retenu quelque temps après avoir absorbé le vin. Il se passa près d'une semaine sans incident mais une nuit, alors que Morrslieb était pleine, il explosa en une boule de lumière aveuglante qui détruisit entièrement la ferme.

La guilde des voleurs alla aussitôt à la rencontre du docteur pour décider de la marche à suivre. Pour Albrecht le Jureur, il n'y avait pas trente-six solutions : il fallait brûler et saler les champs de Draupnir mais également détruire les réserves de vin de feu, comme on l'appelait désormais. Le Jureur, fidèle de Ranald, fut consterné par le carnage, mais Faustman le Poing comprit que la valeur du vin venait d'être multipliée par dix. Il ne s'agissait plus de faire l'acquisition de quelque forme de magie, mais d'une arme redoutable. La guilde des voleurs connut une fracture cette nuit-là car après avoir tenté de convaincre le Jureur sans succès, Faustman tenta de le tuer.

Les expériences du docteur Draupnir et les phénomènes de combustion spontanée continuent maintenant depuis près de six mois. La guerre dans le nord et la faiblesse des autorités locales (aucune maison n'a repris le siège d'Électeur que le comte Marius Leitdorf a laissé vacant) jouent en faveur du Poing et lui permettent d'agir en toute impunité dans les ombres d'Averheim. La faction du Jureur est quant à elle en fuite car Faustman contrôle l'ensemble des brutes de la guilde.

Pensant que la fête annuelle du vin offrira une parfaite couverture aux individus louches arrivant en Averland, Faustman a décidé de remettre le vin de feu à celui qui en offrira la plus grosse somme. Il a donc invité plusieurs organisations de l'Empire et de l'étranger susceptibles de montrer un intérêt dans cette arme.

Quelques individus des plus dangereux ont donc commencé à arriver à Averheim, mêlés aux œnophiles qui viennent chaque année. Le Jureur s'est tenu au courant des événements et, sachant tout de ce qui se trame, craint à juste titre ce qui attend tous ceux qui boiront le vin de feu durant les festivités. Il souhaite désespérément mettre un terme aux activités de son ancien partenaire, mais Faustman connaît la plupart de ses agents et sait que même si l'on croyait à son invraisemblable histoire, ce qui est peu probable, aucune des maisons désireuses de récupérer le Croc Runique de l'Averland ne bougera le plus petit doigt pour arrêter la vente de vin de feu. Il craint même que certains tentent simplement de s'en emparer. Le Jureur adresse donc ses prières à Ranald et à Sigmar dans l'espoir qu'un miracle se produise.

QU'ENTENDEZ-VOUS PAR «PRENDRE FEU»?

La section suivante résume le déroulement de l'aventure sachant que les joueurs ne font jamais vraiment ce qu'on attend d'eux.

Un magister des Collèges de Magie impériaux va charger votre compagnon sorcier et ses compatriotes de se rendre à Averheim, la capitale du grand comté de l'Averland, pour trouver la cause d'une série de combustions spontanée, une forme de magie étant vraisemblablement impliquée. Si les événements ne relèvent pas d'un phénomène mystique plus ou moins «naturel», ils devront arrêter les responsables et mettre un terme aux décès à tout prix.

Les PJ arrivent à Averheim quelques jours avant le début du mois des moissons. La ville est pleine de voyageurs de tout le Vieux Monde venus participer à la fête du vin, mais également de halflings préparant joyeusement leur fête nationale, la semaine de la Tourte, ce qui va rendre l'enquête difficile. Malgré tout, ils auront la chance de s'entretenir avec des témoins de plusieurs immolations : une femme ayant perdu un ami juste avant l'arrivée des personnages et un fermier affirmant avoir perdu plusieurs vaches de la même manière.

Les PJ vont baigner dans l'ambiance de la fête du vin et auront la chance de découvrir un nouveau pan de la culture impériale. Mais tout n'est pas aussi simple qu'il y paraît. La deuxième nuit du festival se déroule une immolation brutale et les PJ vont se mettre sur la piste d'un pyromane. Après une nuit pénible de traque dans les rues bondées, ils auront droit à une confrontation avec un incendiaire halfling responsable des cas les plus récents, mais ses vociférations vont indiquer qu'il n'est de toute évidence pas le seul. Des PJ attentifs noteront alors que les témoignages entendus au sujet des incidents précédents ne collent pas avec ce qu'ils ont vu du halfling, même si on les saluera tels des héros. Plusieurs factions locales se positionneront rapidement pour s'attribuer le mérite de l'arrestation (ou de l'élimination) de ce pyromane.

Le matin suivant la mort apparente du pyromane les PJ auront vent de mauvaises nouvelles. Un nouveau cas semble avoir impliqué un jeune noble, encore en vie. S'ils se dépêchent, ils pourront aller à sa rencontre et assister à une explosion emportant la majeure partie du bâtiment.

Avec cet événement, la partie va prendre un ton nouveau. Pendant que les PJ décideront de la marche à suivre, un agent d'Albrecht le Jureur, un baron du crime aux prises avec des difficultés et qui suit de près l'enquête des PJ, leur fera une proposition. Le Jureur souhaite les rencontrer, leur expliquer le rôle qu'il a joué dans toute cette affaire et leur dire ce qu'il sait.

Il leur propose alors d'organiser une dangereuse arnaque visant à convaincre les acheteurs de Faustman le Poing que le vin de feu et les événements des derniers mois font partie d'un vaste canular conçu pour les escroquer. Constatant que certains acheteurs sont dangereux, puissants ou totalement fanatisés, le Jureur a le sentiment que le problème se résoudra ensuite tout seul et rapidement.

Bien évidemment, les personnages vont être confrontés à quelques difficultés, sans parler d'une fin brutale.

DÉBUT DE L'AVENTURE

Peu après la dernière escapade des personnages, ou peut-être même pendant celle-ci, s'ils sont près d'une grande ville, un messager les aborde prudemment. Après s'être assuré que le sorcier du groupe est bien l'individu qu'il recherche, il lui remet une lettre cachetée de cire dont le sceau reprend le symbole officiel des Collèges de Magie impériaux. Le courrier lui est personnellement adressé.

Un PJ réussissant un **test de Perception** remarquera que le messager a ôté un ruban de papier imprimé enveloppant la lettre avant de la remettre au personnage. Si l'intéressé obtient au moins 1 degré de réussite, il s'aperçoit que le bout de papier en question précisait le lieu et l'heure de la remise du message, le tout écrit en reikspiel.

> ***Compagnon,***
>
> ***Salutations. Nous sommes certains que cette lettre vous parviendra et que vous vous portez à merveille. Mon Seigneur requiert votre présence, et celle de vos compagnons, pour vous entretenir d'une affaire de la plus haute importance qui à n'en point douter attisera votre intérêt et saura assurément vous enrichir.***
>
> ***Votre présence est requise, et ce dans les plus brefs délais.***
>
> ***Signé,***
>
> ***Clatus von Thernoff***
> ***Scribe de sa Radieuse Éminence***
> ***– Magister Aponymous Rone,***
> ***Maître du Collège Lumineux***

L'enveloppe renferme une seconde note mentionnant une ville ou une cité située à quelques jours de voyage de l'endroit où se trouvent les personnages, ainsi que le nom d'une auberge.

Un **test de Connaissances académiques (magie) Facile (+20%)** révèlera que le magister Aponymous Rone est un membre respecté de l'université du Collège Lumineux. Du reste, un PJ sorcier Lumineux aura peut-être étudié à ses côtés et se souviendra alors d'un bon professeur dont les cours ne désemplissaient jamais. Un **test de Connaissances générales (Empire) Assez difficile (–10%)** révèlera également qu'avant de rejoindre la faculté, il s'agissait d'un sorcier de combat impérial connu pour son courage face aux incursions du Chaos.

Certains personnages ne comprendront sans doute pas pourquoi ils ont l'honneur d'être invités par un célèbre sorcier de combat et chercheront peut-être à fuir le rendez-vous. N'hésitez pas à leur rappeler que les sorciers du Collège Lumineux jouissent de la meilleure réputation qui soit au sein de l'Empire (pour des sorciers, cela s'entend), qu'ils sont riches comme Crésus, et qu'une assignation cachetée à l'aide du sceau des Collèges de Magie impériaux équivaut presque à un décret impérial. Après tout, peut-être devraient-ils au moins prendre la peine d'écouter ce que cet homme a à leur dire.

Après un court voyage, ou un périple plus long si vous le désirez, les personnages arriveront enfin à l'auberge désignée. Si les PJ se mettent à demander où trouver le sorcier, ils risquent d'avoir des ennuis avec les autochtones. En revanche, s'ils demandent à voir le scribe von Thernoff ou maître Rone, on les enverra vers une grande salle privative située à l'étage.

Après avoir frappé à la porte et s'être identifiés, un homme au physique de chouette les fera entrer dans un grand salon éclairé par des dizaines de bougies, même si on est encore en pleine journée. Clatus von Thernoff se présente aussitôt. Il parle vite, en avalant de nombreuses syllabes, et remercie le groupe pour avoir aussi rapidement répondu présent. Il fait fi de toutes les questions en se contentant de dire que «Sa Radieuse Éminence vous dira tout.» Il tourne alors les talons et disparaît derrière une grande porte.

Une minute plus tard, la porte s'ouvre de nouveau et révèle une mince silhouette encapuchonnée. Toutes les flammes des bougies de la pièce font un bond de quelques centimètres et éclaircissent encore l'endroit. Le magister Aponymous Rone relève sa capuche, révélant un teint quasi étincelant, comme animé d'une lueur intérieure, et des cheveux d'un blanc immaculé. Ses yeux sont nacrés et dépourvus d'iris, ce qui fait ressortir ses pupilles noires, d'autant que son visage semble vraiment blafard.

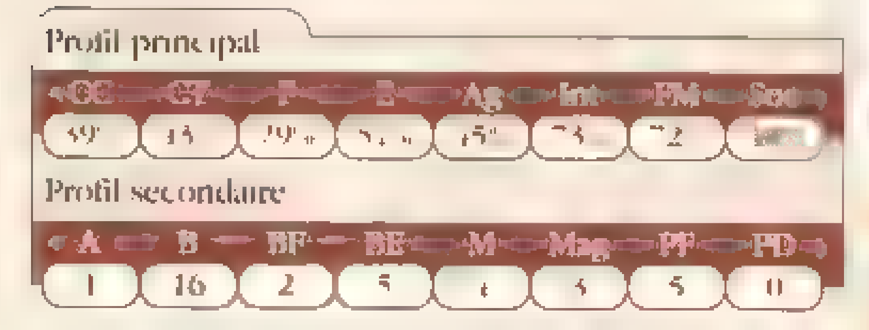
RENCONTRE AVEC RONE

La date de l'entretien avec Rone dépend avant tout de l'endroit où se trouvent les PJ, mais ils doivent impérativement arriver à Averheim durant la dernière semaine d'après mystères, juste avant le mois des moissons.



Magister Aponymous Rone, maître du Collège Lumineux

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humain



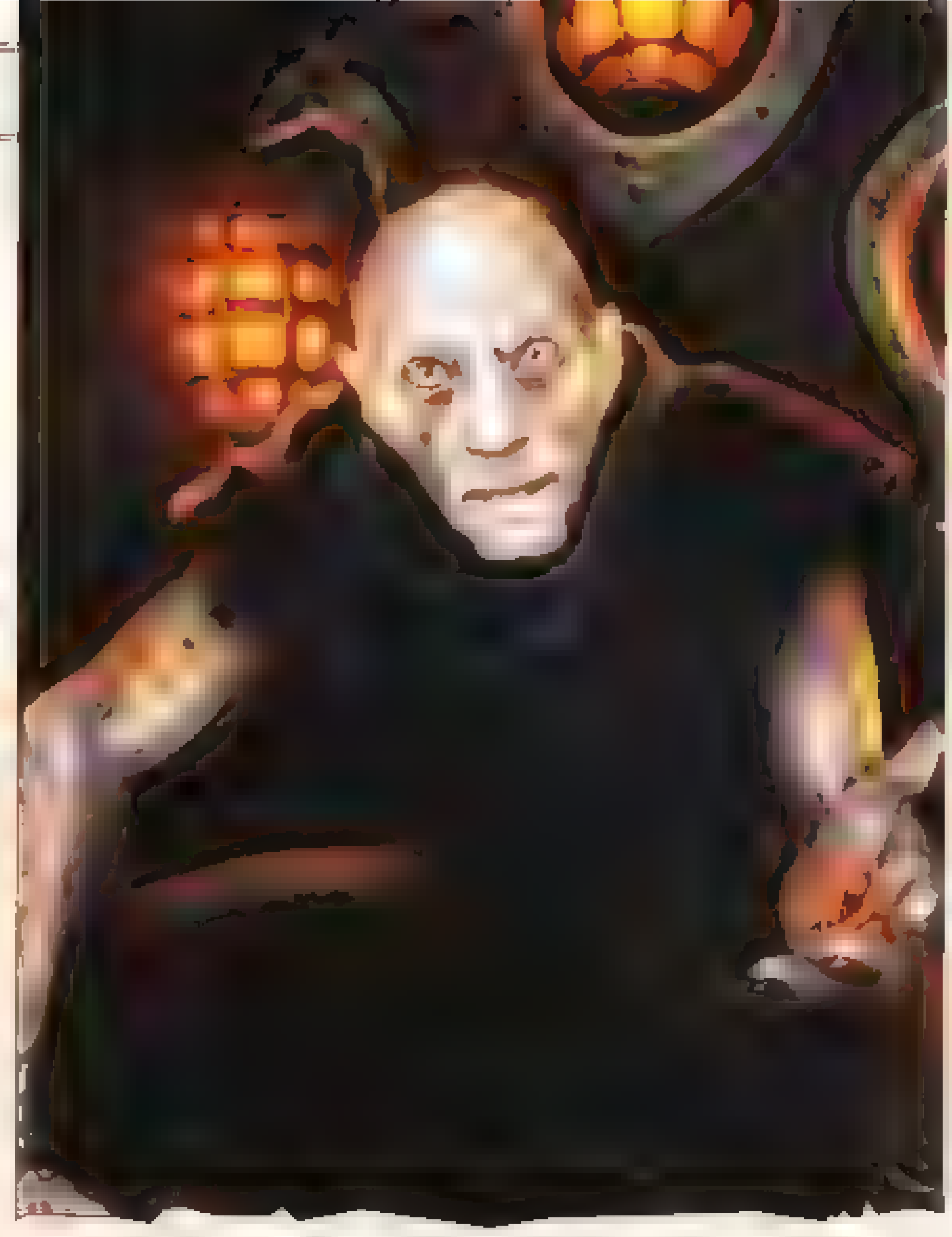
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	33%	39%	34%	45%	73%	72%	[illegible]

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	2	5	4	3	5	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (démonologie, histoire, magie +20%, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire +10%), Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick +10%), Langue (classique +10%, norse, reikspiel tileen), Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie +20%, Soins +10%
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*arme consacrée*, *armure aethyrique*, *dissipation*), Magie noire, Méditation, Projectile puissant, Résistance accrue, Sain d'esprit, Science de la magie (lumière), Sixième sens, Sociable, Troublant
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton
Dotations : attirail de sorcier et divers tomes



Il balaye la pièce du regard et grogne, manifestement amusé : « *Fichue conjonction, j'ai encore perdu une radieuse.* » Il se présente, remercie le groupe d'être venu et demande à von Thernifi de servir de la bière à tout le monde avant de parler affaires.

> ***« Bien »,*** **dit le magister en claquant des mains.** ***« Entre les quêtes, les monstres et les défis de toutes sortes, j'imagine que vous êtes occupés alors je ne vais pas vous faire perdre votre temps. Au mois des labours dernier, une fillette, Corinne, se promenait sur les berges de l'Aver en compagnie de son père, un fermier du nom de Gottbold. Elle affirma l'avoir vu prendre feu avant d'être réduit en cendres. Bien qu'elle le tînt par la main alors qu'il flambait, elle-même ne subit pas la moindre brûlure. Elle fut accusée de sorcellerie et condamnée. Bon, je vous passe les détails, vous savez ce qu'on fait aux sorcières. Notez que la malheureuse n'avait que sept ans.***
>
> ***Deux semaines plus tard, un marchand nommé Ringstorff fut transformé en colonne de flammes bleutées alors qu'il traversait la Pienzerplatz, la grande place d'Averheim, le tout devant des dizaines de témoins. Nul n'est capable d'expliquer ce qui a bien pu se passer ce jour-là. »*** **Rone marque une pause pour que les PJ pèsent bien le poids de ses mots.** ***« Ceci dure depuis des mois. Officiellement, il y a eu huit immolations par le feu, peut-être plus si certaines nous ont échappé. L'Averland n'a plus de Comte Électeur, et les guildes et les nobles se chamaillent pendant que les gens brûlent. »*** **Il adresse alors un sourire amer à l'autre sorcier.** ***« Évidemment, on nous met toute cette histoire sur le dos. »***
>
> **Rone secoue lentement la tête, son regard particulièrement perçant croisant celui de chacun d'entre vous.** ***« Ceci est inadmissible. Qu'ils le veuillent ou non, les citoyens de l'Empire sont sous notre protection et à l'abri des forces mystiques du Mal, quelle que soit leur nature. Le Collège Lumineux souhaite vous envoyer au plus tôt en cette province d'Averland, et plus précisément à Averheim, où se sont déroulées la majorité de ces immolations par le feu. Nous voulons que vous découvriez la cause de ces morts et que vous y mettiez un terme. En plus de la satisfaction personnelle que vous gagnerez assurément à résoudre cette affaire, vous serez bien entendu dédommagés à hauteur de vos efforts. »***

Les personnages se demanderont probablement s'il est bien judicieux d'envoyer un sorcier dans une ville effrayée par la magie, mais Rone a la réponse à ce genre de question. Par exemple, un sorcier Flamboyant pourra laisser entendre qu'il risque d'être accusé et pendu par la foule apeurée, ce à quoi Rone répondra par : « Ah ! Mais quoi de mieux qu'un disciple d'*Aqshy* pour trouver l'origine de ces immolations par le feu ? » À un sorcier des Ombres, il répondra : « Ne croyez-vous pas qu'un vaste secret se cache derrière tout cela ? »

À moins que vos PJ ne soient pas très curieux, il y a toutes les chances pour qu'ils demandent : « Pourquoi nous ? » S'ils ont

accompli un véritable exploit dans le passé. Rone le leur rappellera. Il leur fera également remarquer qu'ils ont accepté un sorcier parmi eux, et qu'ils saisissent donc mieux les avantages et les inconvénients de la magie que la plupart des citoyens de l'Empire. S'ils réussissent un **test de Charisme**, il secouera la tête et leur adressera un sourire d'un air contrit. «Je connais un sorcier Céleste qui a bien trop souvent raison. Il m'a dit de me tourner vers vous, et vers nul autre.» Quels que soient les trésors de cajoleries que déploieront les personnages, ils ne lui soutireront rien de plus à ce sujet.

Bon, et à combien se monte la paye proposée? Avant toute autre considération matérielle, Aponymous accepte de leur offrir le moyen de transport le plus rapide car il veut que le groupe se mette en route sur-le-champ. Pour se rendre à Averheim, les personnages devront prendre une embarcation fluviale ou un coche, voire les deux, mais ils auront tout l'or nécessaire pour le voyage, ce qui leur fera comprendre que le magister veut qu'ils partent tout de suite.

Si le groupe s'acquitte de sa mission, Rone offrira 50 co à chaque PJ. S'ils acceptent cette mission, Rone leur remettra aussitôt une bourse contenant 30 co, mais en réussissant un **test de Marchandage** opposé, ils pourront faire grimper cette somme à 50 co. En revanche, il se montrera intraitable sur la récompense finale. Cependant, il a d'autres atouts dans sa manche. Il est prêt à offrir un objet rare de magie mineure au PJ sorcier, ainsi que des renseignements à chacun des autres PJ, comme une identification par exemple. Le Collège Lumineux constitue une véritable mine d'informations. De plus, Aponymous a un passé d'aventurier et connaît nombre d'objets douteux susceptibles de finir entre les mains d'individus comme les PJ. Les personnages devraient rapidement comprendre qu'il est en mesure de leur identifier des reliques ou des objets magiques en douce.

Rone dispose de quelques notes qu'il remettra aux PJ s'ils acceptent le boulot qui leur est proposé, mais elles ne précisent rien de plus que les noms des défunts, l'identité d'un témoin et une brève description des circonstances de la mort des victimes. Le magister n'a aucune autre information utile sous la main. Si les personnages lui demandent sous quelle autorité ils agissent, Rone secoue la tête et fronce les sourcils. Les aventuriers auront une lettre accompagnée du sceau officiel des Collèges de Magie impériaux les identifiant comme leurs agents, ce qui leur donnera certainement du poids, mais l'Averland étant dépourvu d'autorité centrale, ils n'auront sans doute pas toute l'influence qu'une telle lettre devrait normalement leur octroyer. Sans Comte Électeur pour les soutenir, les PJ vont être seuls. *«Mieux vaut ne pas trop vous faire remarquer, d'accord?»* Il leur fera également comprendre qu'au sein de l'Empire, les sens de l'improvisation et de la survie sont les meilleures qualités d'enquêteurs. Le magister invite ensuite les PJ à dîner en sa compagnie et à se coucher assez tôt afin d'être en mesure de partir à l'aube. Leur hôte se révèle charmant et très érudit



mais son apparence est quelque peu discordante avec le personnage. Rone leur dit aussi qu'il sera à Nuln à la fin du mois des moissons pour entendre leurs conclusions.

Si les PJ refusent son offre, Aponymous se renfrogne. *« Je vois. Quel dommage. On m'avait dit que vous étiez d'une tout autre trempe. Clatus, raccompagne-les à la porte. »* Dans ce cas, l'aventure est finie et Faustman parviendra à vendre son vin de feu, si bien qu'il arrivera désormais que des individus soient victimes de combustion spontanée un peu partout au travers de l'Empire. De plus, si les personnages se sont montrés grossiers dans leur refus, Rone rendra certainement la vie du sorcier PJ très difficile.

Autres mises en place

Qui dans l'Empire n'aime pas le vin? La fête du vin d'Averheim suffira peut-être à attirer vos PJ en Averland sans qu'ils soient déjà au courant des immolations. Cela n'a rien de surprenant car les Averlanders ne crient pas leurs problèmes sur tous les toits. Une fois en ville, n'importe laquelle des factions locales pourra engager les personnages pour qu'ils étudient la situation. Si l'un de vos PJ a des penchants religieux, son culte pourra engager le groupe sur le même principe que Rone, si ce n'est que la somme d'or offerte en échange sera beaucoup moins importante. Kurt Algirsson, lecteur de Sigmar, constitue une bonne alternative.

Si vos PJ sont à l'autre bout de l'Empire, peut-être n'auront-ils pas spécialement envie de descendre en Averland. Mais cette aventure est liée à des événements plutôt qu'à un lieu. En gros, les transactions de Faustman doivent se dérouler sur fond d'une bonne grosse fête ou d'un concours de boisson. Par exemple, si vous souhaitez que le scénario se déroule à Talabheim, changez la fête du vin par celle de la bière. Avec quelques adaptations, votre aventure pourra démarrer.

Enfin, si cela vous convient, *Une Fin brutale* peut n'être qu'un scénario d'un soir. C'est pour cela que nous avons inclus un groupe de PJ expérimentés à la fin de ce guide.

QUI EST AU PARFUM?

A partir de maintenant, prenez soin de noter les noms de tous les individus auxquels les PJ parlent de leur affaire, car Faustman le Poing a de nombreux agents susceptibles de l'informer. Le simple fait de poser des questions, ne serait-ce que sur les veuves et les témoins des immolations, n'engendrera pas des soupçons immédiats. Au cours des derniers mois, un certain nombre de gens, dont des ecclésiastiques, des nobles et un ou deux répurgateurs, ont posé des questions, mais leur enquête fut généralement intéressée ou bâclée et les informations glanées inexploitables car ils ne procédèrent à aucune corrélation. Si Faustman découvre que les PJ sont des agents des Collèges de Magie impériaux, et donc décidés à mener une véritable enquête, il augmentera les mesures de sécurité entourant la vente aux enchères du vin de feu et décidera du meilleur moment pour les éliminer. Pour plus de détails, reportez-vous aux **Doigts du Poing**, page 243. Si les PJ crient haut et fort pourquoi ils sont là et agitent la lettre de Rone en tous sens, Faustman sera au courant de leur mission dans l'heure. Si le groupe de PJ compte au moins un citadin, ce dernier saura que les rumeurs vont bon train en ville. Rappelez-leur alors le vieux proverbe reiklander : « Si l'argent fait tourner les langues sept fois dans la bouche, l'or les délie facilement. »

UN VOYAGE EN GRANDE POMPE

Les PJ ne sont sans doute pas habitués à la façon dont ils vont voyager. La plupart des aventuriers passent leur temps à patauger dans la boue, mais Son Éminence Radieuse a été claire quant à l'urgence de l'affaire et est prête à payer le transport du groupe. Bien que tout dépende de la région de l'Empire dans laquelle se trouvent actuellement les personnages, les voies les plus probables pour se rendre en Averland sont la vieille route des Nains et les cours d'eau.

La vieille route des nains passe à Averheim et est desservie par les coches des Quatre Saisons, mais la compagnie est sous contrat d'affrètement avec les coches de la Flèche Rouge à une trentaine de kilomètres au nord de l'Aver. Les PJ prenant « l'Express Deluxe » des Quatre Saisons découvriront une voiture équipée d'un intérieur somptueux en velours, d'amortisseurs parfaitement fonctionnels et d'un tonnelet de bière fraîche. Lors du voyage, qui se déroule bien mais à tombeau ouvert, ils seront escortés par des soldats compétents et lourdement armés. De plus, tous les relais de coche situés sur la vieille route des Nains disposent de logements confortables.

Les personnages voyageant par voie fluviale descendront d'abord le puissant Reik vers le sud avant de bifurquer vers l'est pour remonter le cours de l'Aver, le tout dans un esquif de luxe conçu pour la vitesse. Leurs quartiers seront spacieux et élégants, mais assez peu meublés pour ne pas alourdir l'embarcation et la ralentir.

Quel que soit le mode de transport choisi, les PJ seront traités avec courtoisie, déférence et tout ce qu'il faut de distance. Un **test de Charisme Difficile (–20%)** révélera que les personnages sont connus pour être associé aux Collèges de Magie, mais des **tests de Commérage** opposés ne révéleront rien, car les employés des diverses compagnies de transport sont suffisamment bien payés pour savoir tenir leur langue.

Si vous utilisez les PJ prétirés, partez du principe qu'ils ont été appelés à Talabheim pour y rencontrer Rone, aussi emprunteront-ils un coche des Quatre Saisons pour descendre la vieille route des Nains vers le sud avant d'être transférés dans une voiture de la Flèche Rouge à la frontière de l'Averland, qui les conduira ensuite jusqu'à Averheim.

BIENVENUE À AVERHEIM

Quelle que soit la route empruntée, les personnages arrivent en vue des hautes tours de l'Averburg, la grande citadelle d'Averheim, dans les derniers jours d'après mystères. Averheim s'élève sur un promontoire dominant l'Aver, ce qui la met à l'abri des crues régulières qui ravagent le reste de la province tout en offrant un bon point de vue sur la région alentour. L'Averburg, forteresse du Comte Électeur depuis l'ère de Siggurd, occupe le point le plus élevé de la cité. L'Averland est l'une des rares provinces de l'Empire dont la surface n'est pas majoritairement recouverte de forêts. On y trouve surtout des champs et des vallées fertiles. Les PJ remarqueront rapidement les clôtures séparant les champs autour d'Averheim. Il s'agit de parcs à bestiaux où l'on installe chaque année le bétail avant de l'envoyer à l'abattoir ou de l'exporter. Bien qu'ils soient censés être vides à cette époque de l'année, un **test de Perception Assez facile (+10%)** révélera un grand nombre de tentes érigées dans plusieurs de ces champs. Au moins deux degrés de réussite permettront de distinguer un grand nombre de foyers. On dirait qu'une petite armée campe devant la cité.

Qu'ils arrivent par les docks ou la porte de la ville, leur accompagnateur les saluera en disant : *«Bonne chance, mes seigneurs»*, en se signant du signe de la comète pour les protéger avant de quitter rapidement l'endroit. Les PJ remarqueront tout de suite que la ville est bondée. En fait, où que se porte leur regard, les rues et les étals des marchés sont noirs de monde.

Les PJ émettront probablement le souhait d'effectuer quelques **tests de Commérages Faciles (+20%)** pour découvrir ce qui se passe. Certains citadins se montreront incrédules face à leur ignorance et penseront qu'ils se moquent d'eux (c'est pour cela que le test n'est pas Très facile). Pour chaque degré de réussite obtenu au résultat des **tests de Commérage**, les PJ obtiendront des informations supplémentaires.

Degrés de réussite

0 La grande fête du vin d'Averheim va bientôt débuter, ce qui explique qu'il y a autant de monde en ville.

1 En réalité, la fête attire des aficionados venus de tout le Vieux Monde. Elle se déroule toujours durant la première semaine du mois des moissons, généralement du deuxième au cinquième jours, mais beaucoup la commencent plus tôt et la finissent plus tard.

2 Ce festival naquit en l'honneur de la seule fête des voisins halflings de l'Averland, la semaine des Tourtes qui a lieu du premier au huitième jours du mois des moissons. La fête était jadis financée par le Comte Électeur, mais Marius ayant rejoint la tombe, plusieurs familles nobles se sont cotisées cette année pour l'organiser.

3 La fête de cette année est un peu gâchée par ces horribles immolations, dont l'une s'est déroulée il y a deux jours à peine.



Chaque test de Commérage réussi offre également une rumeur issue de la table qui suit. Effectuez un jet de dé pour chacun. L'authenticité de chaque rumeur figure entre parenthèses.

—— Rumeurs ——

1. La moisson de cette année est suspecte car on a aperçu des hommes-rats dans les champs. (Faux)
2. Des cultistes du Chaos sont responsables des crémations. Le guet en a capturé quelques-uns mais refuse de dévoiler leur identité car ils sont toujours interrogés. (Faux)
3. Cette année, les plus importantes guildes de voleurs de la ville se disputent les profits de la fête du vin car elles n'ont plus à se soucier du Comte Électeur. (Partiellement vrai)
4. Les immolations sont dues aux expériences d'une macabre guilde de sorciers. (Faux)
5. Le baron Kastor Leitdorf est arrivé en ville pour remettre les choses en ordre. (Il est bel et bien en ville, mais ne compte rien faire hormis boire.)
6. Apparemment, les vaches d'un fermier ont également pris feu. (Vrai)
7. Les fantômes des victimes du massacre de Streissen sont responsables des immolations et ne seront pas repus tant que la comtesse Marlene von Alptraum ne les aura pas rejoints dans la tombe. (Faux)
8. Les soldats reviennent au compte-gouttes de la guerre dans le nord. Beaucoup prétendent avoir vu des choses bien pires que des gens prenant feu. (Plus que vrai)
9. Les immolations qui ont lieu depuis peu ne sont pas nouvelles, elles arrivaient déjà sous l'ère de Siggurd. (Faux)
10. La colonne des Crânes, un célèbre monument conçu à partir de crânes d'orques qui s'élève au milieu de la principale place du marché d'Averheim, la Plenzerplatz, dégage parfois des flammes la nuit. (Vrai, c'est une farce d'un jeune noble.)

En quête d'un gîte

Une fois qu'ils auront les réponses à leurs questions, les PJ voudront certainement trouver un logement, mais il n'y a plus beaucoup de chambres de libre en ville et même des particuliers ont mis leur demeure en location le temps de la fête. En réussissant un **test de Commérage Difficile (–20%)**, les personnages trouveront une des quelques auberges ayant gardé une ou deux chambres pour les nobles arrivant à la dernière minute. Pour réserver une telle chambre, ils devront réussir un **test de Charisme Assez difficile (–10%)** et quand bien même, elle leur coûtera 3 co par nuit. Un **test de Marchandage Très difficile (–30%)** réduira le prix de 5 pa par degré de réussite. Chacune de ces chambres ne peut accueillir que deux personnes, mais l'avantage, c'est qu'elles sont très agréables.

Si les PJ ne trouvent pas à se loger en ville, ils devront battre en retraite vers les prés et le caravansérail de tentes de fortune qui s'y dresse chaque année à la même période. Des durs armés de gourdins se tiennent aux abords de chaque champ. Il ne leur faut pas bien longtemps pour expliquer qu'il en coûte 1 pa par nuit et par personne pour louer un emplacement dans un champ donné. Arborant d'inquiétants sourires, ils ajouteront que ceux qui ne peuvent ou ne veulent payer n'auront sans doute plus le cœur à boire quand débutera la grande fête.

Une courte conversation permettra de comprendre qu'il ne s'agit pas de voyous extorquant les festivaliers, mais de fermiers travaillant pour les propriétaires des différents prés. Nombre d'Averlanders de la région arrondissent leurs fins de mois en occupant ce genre d'emploi durant la fête annuelle. Un **test de Charisme Assez facile (+10%)** suffira à les convaincre « d'oublier » un membre du groupe par degré de réussite, jusqu'à un minimum de deux personnages. *« Tant que vous dormez tous dans la même tente, bien entendu. »* En revanche, ils ne sont pas responsables des biens laissés dans les champs. Si les PJ leur font bonne impression, les fermiers leur avoueront que le guet se moque bien de savoir ce qui se passe en dehors de l'enceinte de la ville, sans compter que les patrouilleurs ont d'autres chats à fouetter. En d'autres termes, ne laissez rien traîner sans surveillance et montez la garde la nuit.

MENSONGES ET VÉRITÉ

Les PJ trouveront facilement des témoins aux diverses immolations. Tout ce qu'ils ont à faire, c'est poser des questions à droite et à gauche, et contre quelques sous, ils trouveront des dizaines de personnes prêtes à leur faire le récit poignant des horreurs embrasées auxquelles ils ont assisté. Toutes ces histoires sont bien évidemment des bêtises. Les PJ ayant des informations sur les premières victimes et ayant peut-être appris qu'il y en a eu de nouvelles, il est probable qu'ils se mettent à poser des questions sur l'endroit où trouver les individus figurant sur leur liste.

Pour trouver un témoin, il faut réussir un **test de Commérage**. Si les PJ ont une liste incluant de nombreux noms, ces derniers ne sont pas tous détaillés ci-dessous. Certains témoins ont déménagé et vous pouvez en ajouter d'autres, mais après avoir entendu quelques histoires, toutes les suivantes auront l'air très familières. La difficulté du test de Charisme attenant à chaque PNJ figure entre parenthèses : c'est la difficulté nécessaire pour inviter le témoin en question à parler librement du sujet abordé. Si avant d'aller à sa rencontre, les PJ posent des questions sur un témoin pour mieux l'aborder, ils bénéficieront d'un bonus. Selon votre humeur, les personnages auront deux ou trois jours pour interroger les témoins avant que la fête du vin commence. Une fois le festival lancé, la difficulté du test de Charisme incitant les témoins à parler augmente d'un cran car tous offriront leurs biens ou leurs services à la foule, sans oublier que le vin coulera à flots.

Bernard Weill, marchand (Moyenne)

Bernard est un homme vigoureux pourvu d'un strabisme et d'une longue tresse noire. Artisan heureux reconverti en marchand, Weill a des contacts dans le secteur minier et des parts dans plusieurs entreprises lucratives des Montagnes Noires. Friedal Ringstorff, la seconde victime publique, était son beau-fils. Bernard ne l'a jamais vraiment apprécié, ce que révèlera un **test de Perception Facile (+20%)**, mais il n'a jamais été jusqu'à lui souhaiter du mal par égard pour sa fille adorée. S'il accepte de parler, il veut avant tout savoir pourquoi les PJ lui posent toutes ces questions. Weill est très perspicace et une réponse honnête (*«Nous avons été engagés pour mettre fin aux immolations.»*) suffira à le convaincre de dire tout ce qu'il sait. Dans le cas contraire, il coopérera, mais transmettra les noms que lui auront donnés les PJ et leur description à un de ses amis du guet, qui les balancera aussitôt aux agents de Fautsman le Poing.

> ***Ach, ma pauvre Wertha, elle pleure encore ce fainéant. C'était au tout début du mois des charrues, je crois. On avait encore des gelées matinales et les nouvelles du nord n'étaient pas rassurantes. Friedal et moi partions d'une cargaison en provenance d'Orient, quand il a dit avoir mal au ventre. Je me suis simplement dit qu'il avait mangé un bout de viande avariée, ce qu'il a confirmé. Il a alors ajouté qu'il partait se coucher pour que ça passe. À peine eut-il fait cinq pas qu'il s'est mis à agiter un bras et à brailler. Il l'a alors levé et sa main s'est embrasée comme une torche, d'une flamme bleue et blanche. C'était une flamme très vive, de celles que l'on distingue nettement alors qu'il n'était pas midi. Je remercie Sigmar de ne pas avoir vu son visage. Cette étrange flamme lui a alors embrasé les cheveux et il a été réduit en cendres devant mes yeux. En revanche, ses vêtements sont tombés sur les pavés de la Pienzerplatz et étaient à peine roussis.***

Le récit de Weill est similaire à celui de l'ensemble des témoins. D'après lui, Ringstorff n'avait pas d'ennemis, du moins aucun qui aurait monté un truc pareil. Si l'on devait résumer l'attitude de Bernard au sujet de cette affaire, il suffirait de dire «mais la vie continue.»

Else Bremer, citoyenne (Assez difficile, –10%)

Else est une jeune femme aux cheveux courts et sombres, pourvue d'un regard gris très dur. Elle arpente la ville et vend du pain pour le compte d'une boulangerie. Les PJ devront donc lui parler tout en marchant car elle n'a pas de temps à perdre avec les absurdités. Elle ne désire même pas savoir pourquoi ils souhaitent entendre son témoignage, mais celui-ci leur coûtera ce qu'ils sont capables d'en offrir à ses yeux. Son défunt mari, Harmut Bremer, est rentré tard après une nuit de beuverie et a pris feu alors qu'il montait se coucher.

> ***Harmut était le roi des idiots. S'il avait passé la moitié du temps qu'il a consacré à la boisson à se rendre utile, je ne vendrais pas des pâtisseries. Voyez-vous, je dois maintenant une petite fortune au propriétaire du Cochon Droit car Harmut a sans doute passé plus de la moitié de sa vie dans ce maudit bar. Bon, pour en revenir à ce que vous me demandez, Harmut est rentré en titubant, bourré comme un coing. Je faisais semblant de dormir pour qu'il ne s'attende pas à ce que je m'acquitte de mes devoirs de bonne épouse. Il a réussi à se traîner jusqu'à son côté du lit sans trébucher sur quoi que ce soit, ce qui en soi fut un miracle, croyez-moi, puis il s'est assis si brutalement sur notre couche que même si j'avais été endormie, je me serais aussitôt réveillée. Il s'est enlevé une botte, que j'ai entendu tomber au sol, puis la pièce s'est éclairée et j'ai ouvert les yeux... On aurait dit qu'un feu de joie était assis sur mon lit. Je crois que j'ai crié et Harmut a... il a cramé, quoi. Cramé jusqu'à ce qu'il ne reste rien de lui. Heureusement, mes draps n'ont pas été abîmés...***

Else, qui a l'air d'en vouloir à feu son époux, verse alors des larmes et s'éloigne ignorant tout ce que pourraient ajouter les personnages. S'ils insistent, elle appellera le guet en beuglant. L'information principale de ce témoignage est l'évocation du *Cochon Droit*, la taverne de Fautsman le Poing.

Leopold Schnozberg, milicien (Assez facile, +10%)

Leopold est un garde âgé aux cheveux gris et au nez prodigieusement énorme. S'entretenir avec lui est enrichissant et délicat à la fois car il compte parmi les réservistes du guet d'Averheim. Leopold s'intéressera de près aux PJ et aux raisons qui les poussent à poser des questions au sujet de son vieil ami, Guenter Achtrich, l'un des derniers hommes à avoir été immolés, du moins avant la dernière série de décès. À l'instar de la plupart des vieux soldats, Leopold aime bien boire et quelques tournées lui délieront la langue.

> ***Bon, Guenter et moi, on finissait notre patrouille. C'était une nuit chaude, on suait sous notre fourniment et Guenter s'est dit qu'un verre nous soulagerait un peu du poids qu'on avait sur le dos. Guenter connaissait les meilleurs endroits où boire. Il avait pour habitude de dire: «Si tu veux quelque chose de fort, suit les bateliers.» Ses endroits préférés étaient donc au bord du fleuve:*** **La Sirène de Vertu, Le Cochon Droit, Le Baleinier Perdu.** ***Alors on s'est dirigés par là-bas et Guenter, qui ne débordait pas d'imagination voyez-vous, m'a dit un truc étrange: «Leopold, j'ai quelque chose à te dire.» «Eh bien!», lui répondis-je. «As-tu déjà vu des couleurs?» «Des couleurs?», lui demandai-je. «Oui, fit-il, des couleurs tourbillonnant autour des gens... au travers des gens et dans les airs.» Je me suis mis à rire et lui ai demandé s'il avait bu quelques verres au Grenzstadter, plus tôt dans la journée. Il a alors secoué la tête avant d'admettre qu'il se faisait trop vieux pour les patrouilles de nuit... qu'il divaguait et que sa tête lui jouait des tours. Ensuite, on s'est enfilé une pinte et on a tourné la chose en dérision. Deux nuits plus tard, alors que nous étions sur le point de finir notre ronde, il s'est littéralement embrasé. J'ai bien tenté d'éteindre les flammes, mais je n'ai pas été assez rapide et il a été complètement incinéré. Sa chaîne n'était même pas chaude. J'ai beaucoup prié***

> *ces derniers temps, à Sigmar, mais surtout à Dame Verena. Je ne pense pas que la mort de mon ami fut un accident et je crois qu'on l'a assassiné, mais je n'en ai pas la preuve. C'est juste un pressentiment de vieil homme. J'ai imploré la Dame de m'envoyer de l'aide… et vous voici maintenant.*

L'évocation des «couleurs» de Guenter devrait susciter la méfiance de tout PJ utilisant la magie car cela a tout l'air de se rapprocher du troisième œil. Selon Leopold, Guenter n'a jamais utilisé de magie de toute sa vie. Si les PJ décident de faire des confidences au vieux milicien, celui-ci fera de son mieux pour les aider durant l'aventure. Mais avec la fête locale sur le point de commencer, il va avoir beaucoup de travail. Il leur offrira cependant tous les conseils et toute l'aide possible. Sans pour autant insister sur ce point, il encouragera fortement les PJ à lui permettre de leur organiser un entretien avec Joerg Bruckert, le capitaine du guet (cf page 242 pour plus de détails). «*Bruckert est un homme bien, pas un de ces incompétents sur lesquels on tombe parfois. Il va avoir du pain sur la planche dans les jours qui viennent, mais je sais qu'il vous aidera du mieux de ses possibilités.*» Si les PJ ont des problèmes avec le guet de la ville durant l'aventure, Schnozberg pourra les aider ou les tirer d'un mauvais pas. S'ils ne veulent pas lui accorder leur confiance, il les soupçonnera de toute façon de ne pas être de simples aventuriers.

Odette Rechaud, bateleuse (Assez facile, +10%)

Odette est une belle Bretonnienne ayant gardé un léger accent de sa contrée natale. Elle compte parmi les témoins les plus récents puisque l'immolation à laquelle elle a assisté remonte à deux jours. Les PJ lui mettront la main dessus alors qu'elle chante de beaux mais tristes hymnes parmi la ville de tentes qui s'est érigée dans les prés d'Averheim. Elle est encore toute retournée par l'expérience qu'elle a vécue, même si une vie passée à chanter dans les tavernes l'a assurément endurcie.

> ***Nordine et moi sommes venus pour le festival. Quand les gens s'amusent, l'argent coule à flots et il n'y a rien de mal à boire, après tout. Nous aurions tout aussi bien pu venir pour le vin car Nordine estimait être un connaisseur. Il y a de cela deux nuits, nous vaquions à nos occupations habituelles, nous approchant des feux de camp pour divertir les foules. Nordine avait engagé de gentils gars du coin pour nous donner un coup de main en cas de problème, ce qui fut une bonne idée car nous aurions pu nous perdre dans le noir, mais eux connaissaient le chemin. Nous sommes arrivés près d'un campement de mercenaires de bonne tenue. Je chantais et Nordine riait. Il essayait d'avaler une horrible boisson locale qui ressemblait davantage à de la flotte selon ses propres mots, et puis il a soudain pris feu. Les flammes sont sorties de sa bouche et se sont répandues sur le reste de son corps. Un garçonnet a tenté de lui porter secours en lui jetant de la terre dessus, mais cela n'a fait qu'attiser les flammes, qui étaient d'une terrifiante couleur pourpre. Nordine a continué de crier jusqu'à ce que l'un des mercenaires lui tire un carreau d'arbalète dans la gorge pour abréger ses souffrances.***



Si on lui pose des questions au sujet des affaires de Nordine, Odette aura l'air surprise et dira quelque chose comme : «*Tout a brûlé, monsieur.*» Quelques pistoles suffiront à la convaincre de leur montrer l'endroit où s'est déroulé le drame. En raison des croyances locales, toutes les tentes du pré en question ont bien sûr disparu. On y trouve encore une parcelle brûlée, non loin des restes d'un feu de camp. Si les personnages examinent les résidus et les environs et réussissent un **test de Fouille**, ils trouveront les traces d'une substance cristalline et d'une matière visqueuse blanchâtre. Un **test de Connaissances académiques (science** *ou* **ingénierie) Facile (+20%)** révélera que les cristaux sont des morceaux de salpêtre. Les personnages qui sont dépourvus de ces compétences mais ont le talent Maîtrise (armes à poudre *ou* armes mécaniques) découvriront la même chose au prix d'un **test d'Intelligence Difficile (–20%)**. Un test de **Connaissances académiques (magie) Assez facile (+10%)** permettra à l'intéressé de se rappeler que le salpêtre prend une teinte pourpre quand on le jette dans les flammes. Un **test de Connaissances académiques** et certains **tests de Métier** permettront d'identifier l'autre substance : de la chaux vive, qui a nombreux usages dans l'Empire et permet de faire du plâtre, de tanner le cuir ou de faire remonter le poisson à la surface car elle explose quand elle est en contact avec de l'eau. Un **test de Connaissance académiques (ingénierie) Très difficile (–30%)** révélera également que le salpêtre et la chaux vive mélangés à du naphte produisent une substance inflammable dangereuse connue sous le nom de feu nain.

En fait, Clempo Buttleburr, le pyromane halfling, a glissé l'un de ses distillats de naphte dans la vinasse de Nordine, qui a

pris feu en la buvant. Il a ensuite jeté du salpêtre sur les flammes pour produire un bel effet pyrotechnique car il est complètement malade. Odette, qui est une Bretonnienne fraîchement débarquée, ne connaît pas les halflings, d'où le garçonnet évoqué dans sa description. Elle ne sait rien d'autre au sujet de l'affaire et s'inquiète quant à ce qu'elle fera une fois le festival terminé.

« Vieux » Thern, fermier (Très facile, +30%)

Les jeunes du coin aiment à plaisanter sur les combats que le Vieux Thern a menés aux côtés de Siggurd *« il y a bien longtemps »*, ce qui est fort plausible vu son âge avancé. Son visage est si ridé qu'il fait penser à une carte en relief de l'Empire, mais ses yeux bleus et perçants semblent nier la sénilité dont on l'accuse souvent. Évidemment, il n'apprécie pas vraiment ces *« fichus elfes »* et se rend régulièrement en ville pour y vendre des biens au marché. Thern est enthousiaste à l'idée de raconter son récit, mais s'il a l'impression qu'on se moque de lui, il la bouclera.

> ***C'était au p'tit matin. J'me prom'nais avec mes filles, quand Carsta, la plus jeune, s'est mise à rouspéter. Au début, j'ai cru qu'elle avait mangé trop d'chardons; cette idiote de vache en raffolait et en ingurgitait des quantités astronomiques, même si ça lui f'sait mal à la panse, et puis Bertha s'y est mise aussi. Elles se sont mises à cavaler dans tous les sens en beuglant. Ma Gerda et moi, on a pas su quoi en penser. Et puis Carsta, la pauv' Carsta, v'là qu'elle bondit et qu'elle s'enflamme comme une torche. Un vrai brasier, j'vous dis pas, mais sans chaleur. L'a cramé jusqu'aux os et ma Bertha a fait la même chose une ou deux heures après. Fichus elfes, j'sais qu'c'est leur faute. Sont aussi aller chez l'voisin pour lui faire sauter sa grange. Fichus elfes. Depuis, le lait de ma pauv' Gerda tourne et elle dort plus la nuit.***

Thern donne volontiers le nom de son voisin, Falschung. *« S'tient à l'écart, pour sûr. »* Bien entendu, la grange de Falschung est l'endroit de la guilde des voleurs qui fut rasé par l'explosion d'Ewald, le dément. Si les PJ veulent suivre cette piste Thern se montrera un peu méfiant. Il faudra réussir un **test de Charisme Assez difficile (–10%)** pour le convaincre de se laisser accompagner, mais il n'acceptera d'emmener qu'une personne. *« Vous rentrerez pas tous dans ma carriole et l'est plus facile de n'surveiller qu'l'un d'entous aut' »*. La ferme de Thern est située à plusieurs heures de la ville. La propriété de Falschung a été vidée et temporairement abandonnée. Les voleurs ont nettoyé les preuves comme ils le pouvaient et ont fait de leur mieux pour dissimuler la nature de l'explosion. Cependant, malgré les efforts des voleurs, un **test de Perception Assez difficile (–10%)** permettra à un PJ un peu malin de réaliser que le trou laissé dans le sol est parfaitement sphérique, comme si une grande pelle circulaire avait arraché un gros morceau de terre. S'il réussit un **test de Fouille Assez facile (+10%)**, le PJ découvrira une section de roche que les voleurs ont oubliée. La pierre est lisse, comme si on l'avait polie, et a la forme d'un plan arrondi.

Résumé des indices



Si les PJ ont trouvé et parlé à l'ensemble des témoins, voici ce qu'ils savent certainement.

- La majorité des victimes étaient des hommes, mais les vaches semblent également affectées. Les défunts exerçaient des activités différentes, venaient de couches sociales distinctes et n'avaient apparemment rien en commun.
- Cependant, une taverne des docks, le *Cochon Droit*, a été mentionnée à plusieurs reprises.
- On a parlé de flammes blanc-bleu et d'autres pourpres. Les premières semblent ne brûler que la chair, mais les autres agissent comme des flammes normales.
- Les PJ ont peut-être découvert d'autres potins, mais ils n'ont rien à voir avec l'histoire. En gros, les joueurs doivent avoir le sentiment de reconstituer un puzzle dont ils n'ont pas toutes les pièces. Il est sans doute temps d'aller boire un verre non ?

LE COCHON DROIT

Si l'on peut raisonnablement croire que certains des PJ voudront se rendre au *Cochon Droit*, c'est la plus dangereuse des marches à suivre. Le *Cochon Droit* est en quelque sorte le quartier général de Faustman le Poing et la taverne que la guilde des voleurs a décidé de transformer en laboratoire d'expérimentation. Toutes les victimes du vin de feu sont des habitués du *Cochon*, mais il faudra effectuer un sacré boulot d'enquête pour le réaliser. Faustman et Draupnir ont pris soin de ne pas tester le vin sur des nobles de peur que la mort de l'un d'eux n'attire l'attention. Tant que seuls quelques roturiers flambent, la noblesse ne bougera pas le plus petit doigt. Le jeune noble apparaissant plus tard au cours de l'aventure a été supprimé par une jeune femme dont il s'était joué.

Les personnages issus du monde du crime comme ceux qui ont Langage secret (langage des voleurs) et qui posent des questions sur le *Cochon Droit* aux bonnes personnes, découvriront qu'il s'agit de la façade d'une puissante guilde des voleurs locale qui est au cœur d'une lutte pour prendre le contrôle de la pègre de la ville, et que son chef s'appelle Faustman.

Le *Cochon Droit* est bâti selon l'architecture impériale mais il dispose d'une cave insonorisée. La taverne, située au bord du fleuve, est remplie de bateliers, de marchands et de festivaliers en quête d'alcools forts, et pas vraiment de vin. Y poser des questions, quelles qu'elles soient, attirera aussitôt l'attention de Faustman, sauf s'ils réussissent un **test de Charisme Difficile (–20%)**, car il a donné des ordres pour qu'on le prévienne de la présence de fouineurs. Il ne s'occupe jamais de ses clients et laisse ça au personnel. Habituellement, il est à l'étage où il gère les affaires en cours, mais il lui arrive de faire une pause et de descendre à la cave pour cogner les

débiteurs récalcitrants. Faustman n'en est pas arrivé là où il est aujourd'hui en tirant des conclusions hâtives et il ne créera pas d'ennuis dans son propre établissement. De plus, la vente aux enchères du vin de feu est sur le point de débuter et il ne peut se permettre la moindre erreur. Si les PJ attirent son attention, il les fera certainement suivre. Cependant, il ne se laissera jamais voir et n'aura donc pas un bon aperçu des PJ, ce qui aura son importance par la suite. Mais le pire serait qu'il apprenne que les personnages sont liés, de près ou de loin, aux Collèges de Magie (cf **Qui est au parfum?** page 225). Si tel est le cas, il fait en sorte qu'un ou deux d'entre eux se voient offrir un verre de vin en l'honneur du festival. En d'autres termes, il va s'assurer que certains PJ boivent le vin de feu.

Effectuez un **test de Sens de la magie** secret pour tout PJ doté de ce talent. En cas de succès, l'intéressé s'aperçoit que quelque chose ne va pas car les Vents de Magie, de préférence *Aqshy*, commencent à cuire l'individu qui a avalé le vin. Les Vents se calment ensuite mais continueront de bouillonner au niveau du buveur jusqu'à sa combustion, trois jours plus tard, sauf s'il relève de l'une des catégories exceptionnelles (cf page 241 pour plus de détails sur les effets du vin de feu). Si les personnages cherchent des ennuis après avoir trouvé le vin, les employés de Faustman appelleront le guet car après tout, ils ne font rien de mal. Faustman charge alors ses Doigts (cf page 243) de s'occuper des PJ.

LA FÊTE DU VIN D'AVERHEIM

Les terres arables de l'Averland produisent de la vigne depuis des générations. En fait, la viticulture fait partie de la culture impériale depuis sa fondation. Parmi les raisons qui poussèrent les hommes à renoncer à un style de vie nomade, on trouve la culture de plantes, celle de la vigne étant populaire dans les provinces méridionales de ce qui est aujourd'hui l'Empire. Pendant des siècles, le vin fut un luxe réservé aux nobles car il fallait développer de gros efforts pour produire une boisson buvable. Lorsque Sigmar écrasa les hordes de peaux-vertes à la bataille du col du Feu Noir, il ne but pas de la bière pour célébrer sa victoire, mais du vin. Les légendes averlanders prétendent que Siggurd, le héros fondateur de la province, partagea ce jour-là sa vendange personnelle préférée avec Sigmar et les nobles de l'Averland ont toujours fait montre d'enthousiasme à ce sujet.

Jusqu'à la Grande Guerre contre le Chaos, la viticulture professionnelle fut la chasse gardée du clergé dont les divers monastères méridionaux produisaient des vendanges. Si de nombreux villages faisaient également du vin, celui-ci était généralement destiné à la consommation locale. Le Moot a bien entendu toujours produit un large éventail de vins robustes et fruités seyant à différentes occasions, car les halflings ont compté parmi les premiers à produire un type de vin doux faisant merveille avec les desserts, le sherry, même si de nombreux Estaliens estiment s'être fait voler l'idée.

Après la Grande Guerre, après que Magnus le Pieux eut pris le trône, le grand théogoniste Ansgar dont le nom est encore béni à ce jour par les amateurs de vin, arriva à la tête de l'Église. À cette époque, le peuple buvait surtout de la bière et de l'ale, car les vins fins coûtaient relativement cher et il était difficile de s'en procurer. Ansgar estima qu'il était parfaitement anormal que le peuple ne puisse s'offrir sa libation de prédilection. Le grand théogoniste se tourna donc vers la guilde des ingénieurs pour qu'elle crée des pressoirs des plus simples capables d'écraser le raisin, car il ne trouvait pas très hygiénique la tradition visant à fouler les grappes. Il déclara ensuite que c'était un péché de stocker le vin dans des outres en peau, imposant l'usage de tonneaux en bois et de bouteilles en verre, qui n'altéraient pas le goût. Les règles d'Ansgar contribuèrent à améliorer la pratique de la viticulture, ce qui eut pour effet de produire des millésimes plus homogènes.

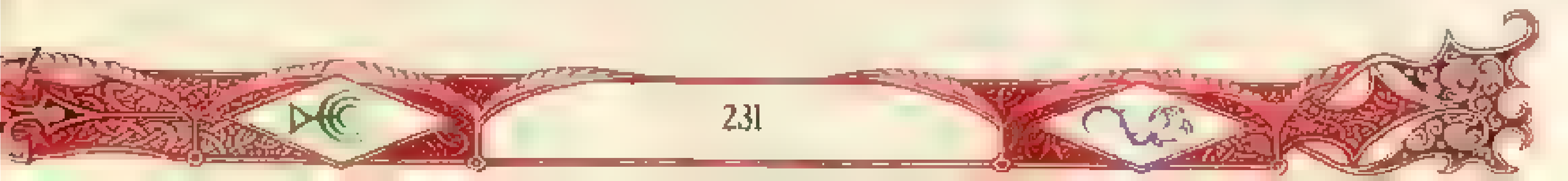
RIEN DE MIEUX QU'UNE TOURTE!

A partir du moment où débute la semaine de la Tourte, tous les PNJ halflings dont les personnages croiseront la route auront une tourte en main, en mangeront une, en prépareront une ou feront les trois à la fois. Si vous interprétez un halfling, parlez le plus souvent comme si vous aviez la bouche pleine, ne vous permettant des pauses que pour avaler et reprendre une voix plus claire avant de vous empiffrer de nouveau. Aussi amusant que cela puisse paraître, cette interprétation n'a rien d'anodine car un halfling qui ne réagit pas face à une tourte est certainement malade. C'est notamment le cas de Clempo. Si l'un des vos PJ est halfling, il a tout intérêt à en faire de même sans quoi les **tests de Sociabilité** impliquant d'autres halflings seront **Difficile (–20%)**. La table qui suit vous permettra de déterminer le type de tourte que tient, mange ou prépare un halfling donné.

UNE TOURTE, UNE!

Jet	Type de tourte
1	Lapin grillé
2	Hachis de viande
3	Poisson et porto
4	Sanglier et menthe
5	Fruits (pomme et poivron, etc.)
6	Herbes et champignons
7	Porc et gingembre
8	Boeuf et bière
9	Agneau et romarin
10	Crème

La qualité du vin augmentant, les dégustations devinrent à la mode. Les suggestions de nains permirent également d'accroître la qualité du verre, si bien qu'on se mit à produire des bouteilles plus solides, parfaites pour le stockage et le transport. Le liège devint le bouchon idéal et des cargaisons



venues d'Estalie se frayèrent bientôt un chemin jusqu'aux vignobles de l'Averland. Les Comtes Électeurs de cette province mirent un point d'honneur à organiser chaque année un gigantesque festival visant à fêter le nouveau millésime. Si le vin reste relativement cher dans l'Empire, c'est encore un produit de base à la portée de bourse de chacun. C'est d'autant plus vrai lors de la fête du vin d'Averheim car les négociants reçoivent des compensations financières du comte en place, ce qui permet de baisser les prix. L'organisation du festival étant un signe de légitimité pour le comte, les familles nobles se disputant sa place ont toutes fait des dons à la guilde des vignerons et se sont assurées que chacun est bien conscient de leur participation financière.

La fête du vin se déroule tous les ans depuis plus d'un siècle. De nombreux marchands du Vieux Monde se rendent donc à Averheim entre le deuxième et le cinquième jours du mois des moissons, période correspondant aux dates traditionnelles du festival. Il s'agit d'une fête gigantesque mais tout en retenue car l'ébriété n'est pas très bien vue. Les festivaliers sont en effet censés goûter et comparer divers vins alors que les ivrognes se moquent généralement de ce qui est dans leur chope. C'est également l'un de ses rares moments où les nobles côtoient les roturiers pour parler avec eux des qualités et défauts des différents crus proposés à la dégustation. À Averheim, même le plus humble des paysans aura son mot à dire sur le dernier millésime. C'est quelque peu déroutant pour les étrangers car même si les festivaliers parlent le reikspiel, il n'est pas dit que les PJ comprennent le vocabulaire employé. Pour plus de détails, reportez-vous à **Vocabulaire du vin**, page 233.

Un comité d'experts, incluant traditionnellement le Comte Électeur, le maître de cérémonies et le lecteur de l'Averland, juge chaque année les crus concourant. Mais cette année, les tensions politiques qui agitent la province vont provoquer certains bouleversements. Les familles de nobles ont décidé qu'elles avaient besoin d'un juge impartial pour jouer le rôle du comte absent. Après quelques disputes, elles ont choisi le maître-brasseur Cranneg Norgrimson, un vigneron nain aimé et respecté, connu pour son honnêteté et son étrange amour du vin, et non de la bière. Souvent, Norgrimson présente l'un de ses millésimes au festival, mais il vient tout juste de rentrer de la guerre qui s'est déroulée dans le nord. Les juges parcourent la ville et goûtent divers échantillons, comparent leurs notes entre le deuxième et le quatrième jours, puis ils annoncent le cru gagnant le soir du quatrième, afin que le meilleur vigneron puisse savourer sa victoire lors de la dernière journée de festivités. Trois prix sont accordés chaque année : le meilleur vin blanc, le meilleur vin rouge et le meilleur vin.

Le gros du festival est concentré sur la Plenzerplatz, mais il s'étend à l'ensemble de la ville. Les rues sont pleines d'étals de vin. De nombreux vendeurs proposent à manger, mais quel que soit leur principal produit, presque tous vendent également de la tourte. Les colporteurs traditionnels sont alors invités à laisser leur place, le guet les encourageant à déménager dans les faubourgs de la ville, voire dans les prés accueillant la ville de tentes.



Début des festivités

Le festival débute officiellement au matin du second jour. Le maître des cérémonies de cette année, Bertold Stadel, monte sur une petite estrade de la Pfenzerplatz et la foule commence à scander : *« Le tire-bouchon ! Le tire-bouchon ! Le tire-bouchon ! Le tire-bouchon ! »* Toute la population d'Averheim reprend ces mots en chœur, et où que se trouvent les PJ, citoyens et visiteurs se mettent eux aussi à scander jusqu'à ce que la ville se mette littéralement à vrombir. On apporte alors à Bertold un tire-bouchon plaqué or sur un coussin de velours, tire-bouchon qui selon la tradition serait celui utilisé lors de la toute première fête du vin. Exécutant un grand geste ample et fluide, Bertold ouvre alors une bouteille du meilleur vin de l'année dernière, un rouge très corsé, le Gewurztraminek 21. Une fois la bouteille débouchée présentée à la foule, les étals de la ville ouvrent et le festival commence officiellement.

La dégustation

Les PJ risquent d'être quelque peu embarrassés car la culture vinicole du festival d'Averheim est à la fois vaste, subtile et snob. Les profanes sont mis de côté pour leur ignorance et rares sont les personnes désireuses de leur enseigner les bases car chacun est occupé à goûter le nouveau millésime. Tous les tests découlant de la Sociabilité sont donc Difficiles (–20%) jusqu'à ce que les personnages sachent comment s'exprimer quand on leur pose une question sur un millésime donné, ce qui arrivera à n'en pas douter. Si les PJ en ont marre que tout le monde les prenne de haut, rien ne les empêche d'engager un professionnel local pour leur donner un coup de main. Cela leur en coûtera 3 pa par jour (c'est un vendeur du marché), mais tant que cet expert est à leurs côtés, la difficulté est simplement Assez difficile (–10%). Cependant, il sera sans doute plus amusant de les torturer jusqu'à ce qu'ils arrivent à feindre de connaître le sujet.

De l'art de la dégustation

Pour commencer, la dégustation n'est pas qu'une affaire de goût. Un PJ qui vide son verre sans prendre le temps de procéder à quelques examens sera aussitôt pris pour un mufle. Les étals de toute la ville proposent des verres parfaitement transparents. Chacun est censé reposer son verre là où il l'a pris, mais beaucoup d'amateurs ont le leur, dont ils ne se séparent pas.

Un dégustateur commence d'abord par s'intéresser à l'apparence du vin, puis à ses arômes et enfin à son goût. La phase de dégustation se décompose en trois parties : l'attaque, le passage en bouche et la finale. La couleur d'un vin dépend à la fois de son âge et du cépage (la variété de raisin) utilisé. Les rouges vont du très pâle au noir d'encre, alors que les blancs vont du vert clair à l'ambré. L'ensemble des vignobles de l'Averland produisent des vins blancs, mais quelques propriétés s'essayent aux rouges. Le vin laisse sur le verre une nuance, le ménisque, qui permet de déterminer la nature du cépage et l'âge du vin. Tout bon dégustateur agite son verre et observe les jambes (ou larmes) qui apparaissent sur la paroi. Les parfums que dégage un vin sont variés, allant de notes florales à des nuances subtiles de chocolat. Un vin qui sent mauvais est rarement consommé.

L'attaque est la première impression que donne le vin une fois en bouche. On la préfère habituellement si elle est puissante, les vins trop légers étant beaucoup moins appréciés. Le passage en bouche permet alors de lui faire subir l'épreuve du palais. Enfin, la finale permet de déceler les arrière-goûts et la persistance en bouche. Le vocabulaire de dégustation n'est parfois pas sans rappeler celui de l'escrime, si bien que les amateurs peu éclairés pensent parfois entendre la description d'un duel quand ils tombent sur une conversation entre dégustateurs confirmés. Les termes qui suivent reviendront souvent durant le festival. Beaucoup sont utilisés au cours des dégustations et certains n'ont pas toujours le sens qu'on croit.

Vocabulaire du vin

Agréable
Le dégustateur apprécie le vin malgré ses défauts. Compliment pour un vin bon marché, mais véritable affront pour un vin cher.

Bouchonné
Bouteille dont le bouchon présente un défaut et qui se traduit par un goût de liège désagréable.

Brillant, lumineux
Vin très clair. Généralement, c'est mauvais signe pour les blancs et très bon signe pour les rouges.

Charmant
Ironique, vin ne correspondant pas aux attentes du dégustateur.

Charpenté
Aux arômes prononcés, adjectif généralement positif.

Corsé
Haute teneur en alcool. Ce type de vin fait rapidement tourner la tête.

« Dentesque »
Vin qu'il faut quasiment mâcher avant de l'avaler. Pas très bon signe, sauf dans la bouche d'un nain.

Dur
Puissant, trop tannique et parfois râpeux. Le vieillissement l'assouplit quelquefois, mais rien n'est moins sûr.

Facile
Vin de plaisir simple, se boit aisément.

Gras
Charnu, rond, ample et corsé.

Intense, profond, soutenu
Nombreux arômes se dévoilant par paliers, très bon signe.

Lourd
Se dit d'un vin susceptible de vous retourner l'estomac et de vous gratifier d'une bonne gueule de bois.

Mou
Manque de corps et de consistance.

Oxydé
Se dit d'un vin ayant perdu toute fraîcheur en raison de l'action de l'air.

Râpeux
Astringent à souhait et donc désagréable.

[illegible]
Souple et équilibré.

Souple
Facile à boire.



PHRASES COURANTES

« Ce vin aurait l'approbation d'Ansgar. »
L'un des plus beaux compliments que puisse faire un amateur. L'un des meilleurs de sa catégorie.

« Bon pour la table de l'Empereur. »
Vin superbe, mais dont le prix risque d'en rebuter plus d'un.

« Peut-être a-t-il encore besoin de respirer. »
Suggestion visant à laisser le vin de côté pour qu'il s'aère et développe de nouveaux arômes. Généralement une insulte.

« Il est digne de mes chausses. »
Gros rouge qui tache, tout juste bon à servir de teinture pour un morceau d'étoffe. En d'autres termes, infect.

« Flanque-m'en un bon ! »
Se dit lorsque l'on compte boire plus que de raison.

« C'est de la piquette à moussaillon ! »
Dégoûtant et certainement porteur de nombreux microbes. Vin épouvantablement mauvais, mais l'expression se dit toujours avec le sourire.

Exemples de vins issus de la dernière récolte

De nombreux vins tirent leur nom de la ville ou de la région où ils sont produits, mais il n'est pas rare de les baptiser en fonction de leur cépage ou du vigneron qui les produit. Le festival de cette année présente quatre-vingts vins environ, tous types et toutes qualités confondus.

Grenzstader

Cru local, ce vin averlander est aujourd'hui célèbre dans tout l'Empire et particulièrement populaire à Marienburg. Le grenzstader est un vin blanc à la robe dorée, aux légers arômes de pomme et développant des notes de terre et de sous-bois. Ce vin est cher, non seulement pour son « étiquette » (sa popularité), mais également parce qu'il ne provoque généralement pas de mal de crâne.

Bilbali

Vin rouge foncé qui tire son nom de la grande ville du nord de l'Estalie où il est produit. Il vieillit pendant 10 ans en foudre (fût de grande capacité) de bois stockée en cave, sur la côte du Grand Océan. Le résultat, un vin boisé aux arômes marins, donne un cru franc mais austère, très populaire auprès des soldats et des marins.

Whistler, Cuvée Prestige

Vin du Moot produit par le clan Whistler, ce blanc-rosé développe de subtils arômes de fleurs et un léger goût de menthe. Tous les vins de la maison Whistler sont foulés par les pieds mêmes de halflings de la famille et de leurs proches, si bien qu'aucun pressoir n'est utilisé pour extraire le jus du fruit. La famille en est évidemment très fière. Du coup, certains amateurs refusent de goûter ce vin, ce qui est fort dommage car il s'agit d'un cru délicieusement rond, tout le contraire de leurs producteurs en quelque sorte. Les enfants du clan peignent toutes les bouteilles à la main, les recouvrant de fleurs et de diverses créatures dont ils ont entendu parler dans les histoires des Grandes gens.

Gewürztraminek 22

Grand gagnant de l'an dernier, le gewürztraminek 22 est un vin rouge extrêmement doux qui ne surcharge pas le palais et la langue. Les autochtones espèrent que le nouveau millésime ne sera pas du calibre du précédent car il vient du Stirland, province voisine et rivale.

Loningbruck, Cuvée Rubis

Le loningbruck est un vin populaire et bon marché de l'Averland, mais nul ne saurait dire s'il est apprécié en raison de sa qualité ou de son prix. Bien qu'il s'agisse d'un vin blanc, sa couleur rouge, qui lui donne son nom, est due à l'ajout de sang de bœuf au moment de la fermentation.

Aulenbacher

Marqué par la comète aux queues jumelles de Sigmar, ce vin jaune paille vient d'un petit vignoble tenu par des moines sigmarites, aux pieds des Montagnes Noires. Il est bon marché, et très populaire auprès des bourgeois et des marchands. Les amateurs prétendent qu'il faut toujours utiliser un verre marqué par l'un des symboles de Sigmar quand on boit ce vin, car cela ne fait que renforcer sa richesse intérieure.

Événements entourant le festival

Même si les PJ ont une enquête à mener, il risque d'être difficile de ne pas céder à l'atmosphère du festival, surtout que les personnes auxquelles ils vont s'adresser seront certainement en train de s'amuser. Si les PJ n'ont pas un verre de vin à la main, on tentera continuellement de leur en donner un. N'oubliez pas de vous reporter aux effets de l'alcool, page 115 du livre de règles de *WJDR*. Si les PJ refusent obstinément de boire, demandez-leur d'effectuer un **test de Force Mentale** par heure, Facile (+20%) pour commencer, puis de plus en plus difficile. Tout Averheim s'amuse et il est vraiment tentant de se joindre à la fête.

Les nobles et certains des plus riches marchands de la région ont payé l'ensemble du vin consommé durant le festival. Du coup, certains étals affichent le nom de leurs mécènes et il est de bon ton de boire à leur santé. Les vins les moins chers coûtent entre 1 et 3 s le verre, tandis qu'il faut débourser 1 pa pour les plus rares. On en trouve donc pour tous les goûts (et toutes les bourses), ce qui explique que les gens viennent de si loin pour participer à l'événement.

Nains et gragrint

Une ruelle du quartier nord de la ville est ornée de bannières arborant des runes khazalid mais on n'y trouve aucun des étals encombrant actuellement le reste de la cité. Durant le festival, c'est ici que se regroupent la majorité des nains. En effet, ils préfèrent globalement la bière au vin et ne sont pas convaincus par les arômes légers de la plupart des crus. Tout PJ faisant halte en ces lieux sera invité à partager une *«vraie boisson»*. Mais quelle sorte de boisson exactement? Du gragrint, la seule boisson proposée par les éventaires de cette rue.

Bon, qu'est-ce que le gragrint au juste? Il y a de cela quelques siècles, un maître-brasseur nain du nom d'Elmador Rorekson, de passage dans un vignoble tenu par des humains, sentit une odeur alléchante sortie d'un fût que l'on avait mis de côté. Lorsqu'il demanda de quoi il s'agissait, on lui dit que c'étaient les rafles des raisins (tiges, pépins et peaux). *«Eh bien qu'allez vous en faire?»*, demanda-t-il. *«Les jeter»*, fut la réponse de son interlocuteur. Scandalisé, Elmador demanda à emporter les rafles à des fins de fermentation. Après quelques années d'expériences, le nain donna naissance à une nouvelle boisson, qu'il nomma à la mode naine, «gragrint», ce qui signifie approximativement «restes» en khazalid.

D'un point de vue purement technique, le gragrint n'est pas du vin, c'est un alcool fort de surcroît, mais les Averlanders n'aiment pas perdre leur temps avec les nains et n'ont jamais songé à laisser au gragrint une place dans le festival annuel, si bien que celui-ci est consommé en marge de l'événement, ce qui ne nuit à personne. Cette année, les nains sont fiers que l'un des leurs, le maître-brasseur Granneg Norgrimson, ait été choisi pour siéger parmi les juges, même s'il s'agit juste de donner son avis sur du misérable jus de raisin. De fait, Norgrimson passe régulièrement se nettoyer le palais avec du gragrint avant de repartir juger les crus qui lui sont présentés.

Les nains du coin n'ont pas entendu parler des combustions spontanées et mettent celles-ci sur le compte de rumeurs absurdes.

L'étalage de la Plenzerplatz

Au beau milieu de la Plenzerplatz se dresse le pilier des Crânes, une large colonne constituée de crânes orques marquant le point où l'armée de l'infâme seigneur de guerre Gorbad Griffe de Fer fut repoussée, il y a plusieurs siècles. Pour le festival, on a érigé autour du monument une estrade en bois sur laquelle on trouve certains des nobles et des marchands qui ont financé l'événement, ceux-ci buvant et recevant les remerciements des passants. Kurt Algirsson, lecteur de Sigmar, s'y trouve certainement, ainsi que la comtesse de Fer, Marlene von Alptraum. Pour plus de détails, reportez-vous à la section **Personnalités**. On y trouve aussi des bouteilles de crus célèbres qu'on peut se procurer pour des sommes exorbitantes, mais encore faut-il en avoir les moyens. Deux exemples:

Cuvée Manann

Cru légendaire, vinifié par un célèbre ermite, Gotthold Koch, à partir de vignes qu'il cultive dans les Montagnes Grises, à une bonne altitude. La légende veut que ses vignes ne voient jamais la lumière du soleil; elles sont cultivées en champ clos à la lueur de Morrslieb uniquement. La Cuvée Manann aurait un bouquet fantomatique: le vin est censé s'évaporer au contact de la langue, ne laissant qu'un souffle délicieux de son passage. Une bouteille vaut plus de 500 co.



Annaliese

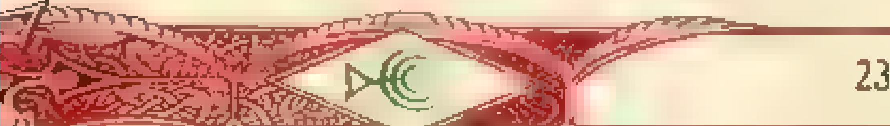
Ce vin est exposé dans le seul but de procurer des sensations fortes aux passants. Vinifié en Sylvanie, il viendrait d'un petit vignoble situé à l'ombre des Montagnes du Bord du Monde. La rumeur veut qu'il soit produit une fois par décennie durant la nuit d'Hexensnacht, par un vigneron issu des rangs des morts sans repos. Il aurait un fort goût de cannelle, avec une finale typiquement ferrique. La bouteille vaut 40 co, mais rares sont ceux qui osent en acheter.

Rencontres arrosées

Voici quelques exemples de rencontres susceptibles de survenir alors que les PJ déambulent dans les rues bondées d'Averheim.

Du rififi chez les souffleurs

Une bagarre impressionnante éclate entre des factions rivales de souffleurs de verre. La dispute commence alors que certains prétendent que seuls les verres effilés transmettent convenablement le goût du vin, alors que les autres soutiennent que seul un verre arrondi permet d'apprécier ce même breuvage. Les personnages peuvent se ranger à l'avis des uns ou des autres, ou tout simplement se tenir à l'écart. Notez que les deux camps vont déployer des trésors d'imagination pour qu'aucun verre ne soit brisé durant la bagarre.



certains allant jusqu'à en ramasser pour en faire des boucliers de fortune Au bout de quelques minutes, une patrouille du guet pointe le bout de son nez, matraque en main, pour rétablir le calme Les PJ entendront l'un des hommes du guet dire : *« Tous les ans, c'est la même chose. »*

La tournée du baron

Le baron Kastor von Leitdorf et son neveu Raimund se proposent d'offrir une tournée à la foule, le vin concerné étant à la fois très connu et onéreux. Les personnages peuvent profiter de l'aubaine et discuter avec les deux hommes, une conversation dont ils pourront tirer certains avantages sous peu (cf **Un lever de soleil très chaud**, page 237).

Débat halfling

Des halflings sont assis, une tourte dans une main, un verre de vin dans l'autre et discutent bruyamment des techniques de foulage du raisin. Tous trois reconnaissent qu'il y a le pas, le martèlement et le saut, chaque méthode ayant son partisan. Le pas se fait en rythme, tranquillement, le martèlement correspond à un mouvement répétitif dans une cuve, et le saut consiste à plonger encore et encore dans les foudres. Tous sont cependant d'accord pour reconnaître que si le saut n'est pas forcément la méthode la plus efficace, c'est cependant la plus drôle.

Mais c'est si bon !

Les éventaires vendent des tourtes, des fruits, des confiseries et des pâtisseries, les prix s'étalant généralement entre 1 s et 1 pa. Cependant, un étal est de mèche avec les vendeurs de vin des environs. Ces derniers proposent des cuvées qui donnent extrêmement faim. L'étal des cuistots dégage des parfums de mets enivrants et propose différents types de tourtes pour 3 pa pièce. Les personnages qui en sont au stade de jouer des **tests d'Endurance** pour rester sobres doivent réussir un **test de Force Mentale Moyen** sous peine de ne pouvoir s'empêcher d'acheter l'une de ces tourtes « délicieuses » qui sont vraiment très, très bonnes. Ceux qui en prennent doivent cependant réussir un **test de d'Endurance Facile (+20%)** sous peine de contracter la **courante galopante** (cf page 136 du livre de règles de *WJDR*).

Gargarisme contre crachement

Deux nobles se mettent en garde, manifestement prêts à en découdre. Si les PJ demandent aux spectateurs la raison de ce duel, on leur dira que les deux hommes en sont venus aux mains pour divergences d'opinion en matière de dégustation. L'un prétend qu'un gentilhomme recrache après avoir fait passer le vin en bouche, l'autre affirmant qu'il s'agit là de gaspillage et que rien ne vaut un bon gargarisme, ce que le premier trouve répugnant. Ils sont donc décidés à régler l'affaire dans un duel au premier sang.

Dégustation en aveugle

Les PJ sont invités à participer à une dégustation en aveugle, chose extrêmement rare. Pour 5 s, ils pourront goûter à trois crus excellents et donner leur avis sur le meilleur d'entre eux, ce que les négociants ne manqueront pas de noter consciencieusement. En réalité, les trois verres proposent la même piquette, chacune ayant été parfumée à l'aide d'ingrédients douteux.

ENTRÉE EN SCÈNE DU HALFLING

Alors que le soleil se couche sur la troisième nuit, des cris résonnent dans les rues d'Averheim : *« Un autre embrasement ! »*, et *« Que Sigmar nous garde ! »*, le tout accompagné de moult exclamations. Les PJ vont certainement se rendre sur les lieux de l'immolation ce qui va leur demander quelques efforts puisqu'ils progresseront à contre-courant de la foule qui, elle, fuit l'endroit. Plusieurs méthodes s'offrent alors à eux : jouer un **test de Force** pour pousser les gens, un **test d'Intimidation** pour les chasser en leur faisant peur ou un **test d'Escalade Facile (+20%)** suivis de plusieurs **tests d'Agilité Assez faciles (+10%)** pour se lancer sur les toits de la ville.

Un spectacle horrible va alors récompenser leurs efforts. La silhouette embrasée et désarticulée d'un guerrier vêtu d'une cotte de mailles apparaît au milieu d'une petite place entourée par des flammes qui dansent et vacillent, brillant d'un pourpre totalement surnaturel. Les mailles de l'armure ont partiellement fondu en raison de la chaleur produite, si bien que son visage est lui aussi méconnaissable. Horrifiés, tous ceux qui se tiennent autour du corps restent muets, certains allant jusqu'à faire le signe de la comète.

Tous les PJ qui observent la scène ont droit à un **test de Perception Assez difficile (–10%)**. Si l'un d'eux dit quelque chose comme *« Je ne regarde pas l'homme mais je cherche à voir si un halfling traîne dans les parages »*, il bénéficie d'un bonus de +20%. Ceux qui le réussissent apercevront plusieurs halflings, mais l'un d'eux en particulier contemple le corps avec une étrange expression de ravissement sur le visage. Un degré de réussite permettra également de réaliser qu'il n'a pas de tourte en main.

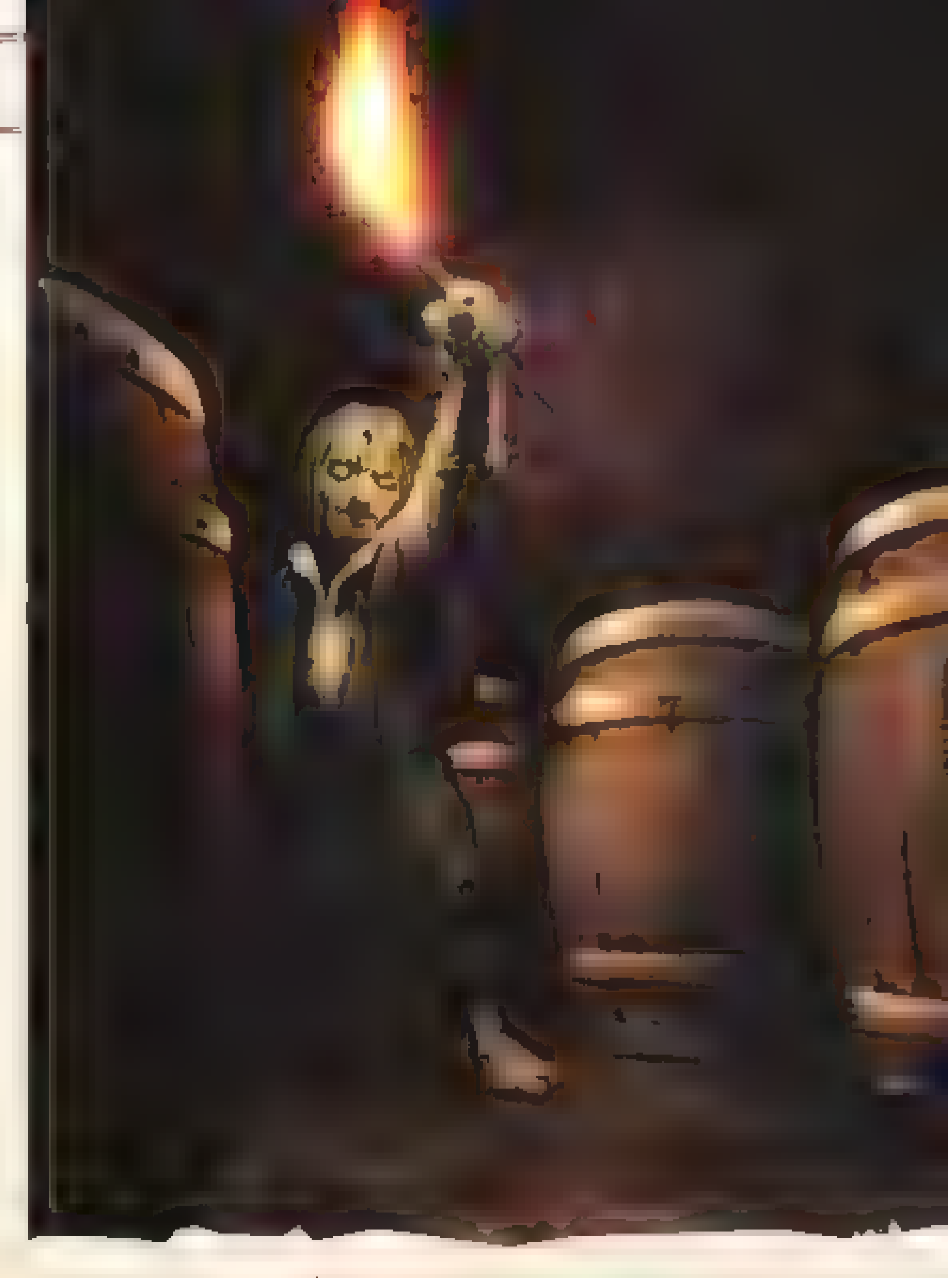
Alors que les flammes diminuent rapidement, le halfling, Clempo Buttleburr remarque tout PJ le dévisageant. Si ce n'est pas le cas, il disparaît sans se faire remarquer. Un **test de Fouille** réalisé sur le corps et les environs révèlera la présence de salpêtre (cf le témoignage d'Odette Réchaud page 229). Cependant, les PJ ont peu de temps avant que le guet n'intervienne et chasse les badauds.

S'il se fait remarquer par les PJ, Clempo leur adresse un geste obscène avant de prendre ses jambes à son cou. Il est assez rapide et sa petite taille lui permet de se faufiler aisément parmi la foule. De leur côté, les PJ risquent d'être ralentis, à moins bien sûr que certains d'entre eux soient également halflings. Laissez les PJ le courser pendant quelque temps, jusqu'à ce que le fuyard entre dans une impasse encombrée de tonneaux. Au moment où les PJ s'y introduisent, Clempo surgit de derrière l'un des fûts au bout de l'allée, une torche enflammée à la main.

> *«Mensonges! Mensonges! C'est un blasphème. Un blasphème! Vous croyez que je suis à l'origine de tout, hein? C'EST ÇA? Eh bien, vous vous fourrez le doigt dans l'œil! Le feu intérieur est un mensonge; il ne brûle pas! Aucune flamme sainte à châtier, à purifier. Ça ne brûle pas vraiment. Ça ne brûle pas du tout… mais vous périrez par les flammes.»*

Puis un sourire menaçant se dessinant sur son visage, il lâche la torche. Alors que celle-ci roule en direction d'un filet de poudre à canon se faufilant entre les pavés de la ruelle, les PJ ne manqueront pas de remarquer que l'endroit est plein de barils. Pour sortir de l'allée, ils vont devoir réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 4. Il faut ensuite réussir un **test d'Agilité Assez facile (+10%)** sous peine de prendre feu.

Les PJ survivants qui s'attardent dans le coin seront ramassés par le guet qui, quelle que soit leur version des faits, les conduira au capitaine (cf. page 242). Les PJ apprendront certainement que plusieurs factions locales s'attribuent le mérite d'avoir mis un terme aux agissements de l'incendiaire.



UN LEVER DE SOLEIL TRÈS CHAUD

Le lendemain matin, à l'aube du quatrième jour du mois des moissons, toutes sortes de rumeurs abondent en ville, mais l'une d'entre elles va certainement attirer l'attention des PJ : un noble a pris feu tard dans la nuit (après la mort du pyromane), mais il a survécu! Un **test de Commérage Assez difficile (–10%)** révélera l'identité du miraculé, Raimund Leitdorf, que les PJ ont peut-être déjà rencontré.

Selon leurs actions et les contacts qu'ils ont pris précédemment, les PJ sauront ou non où trouver Raimund. S'ils ne peuvent compter que sur les rumeurs, un **test de Commérage Difficile (–20%)** leur permettra de découvrir qu'il loge dans une auberge chic du quartier marchand, *Le Secret Fluvial*. Cependant, Schozberg pourra leur fournir l'information, tout comme un message de Bruckert. Pour réussir à voir Raimund, ils devront réussir un **test de Baratin ou de Charisme Difficile (–20%)**, faire preuve de talents de guérison ou présenter la lettre du magister Ronc.

Raimund est dans un appartement privé du 1er étage, entouré de gardes lourdement armés. Il semble se porter comme un charme pour un homme qui a été sauvé des flammes. S'il a déjà fait la connaissance des personnages, il leur adresse un sourire et avoue être enchanté de les revoir. Tout PJ pourvu du troisième œil distinguera toutes les couleurs de magie tourbillonner autour de Raimund, à une vitesse ahurissante et selon des motifs complexes, détail qui risque d'alimenter les conversations. Son récit est en tout cas simple et direct.

> *«Je me promenais sur les berges du fleuve, buvant ce délicieux nectar venu de Tilée, un vin rouge des plus robustes, lorsque j'ai vécu une bien curieuse expérience. Il faisait bel et bien nuit, mais j'ai soudain pu clairement distinguer l'autre rive. En observant la ville, j'ai vu ces couleurs brillantes tournoyer dans les rues et entrer dans les maisons. Puis, en baissant les yeux, je les ai vues se concentrer au niveau de ma poitrine. J'ai regardé mes mains, qui ont commencé à brûler d'une lueur bleue, mais je ne ressentais aucune douleur. Mon regard se promenait le long de mon bras et d'un coup, je me suis retrouvé dans l'eau glacée. Un groupe de miliciens venait de me pousser dans le fleuve. De braves garçons.»*

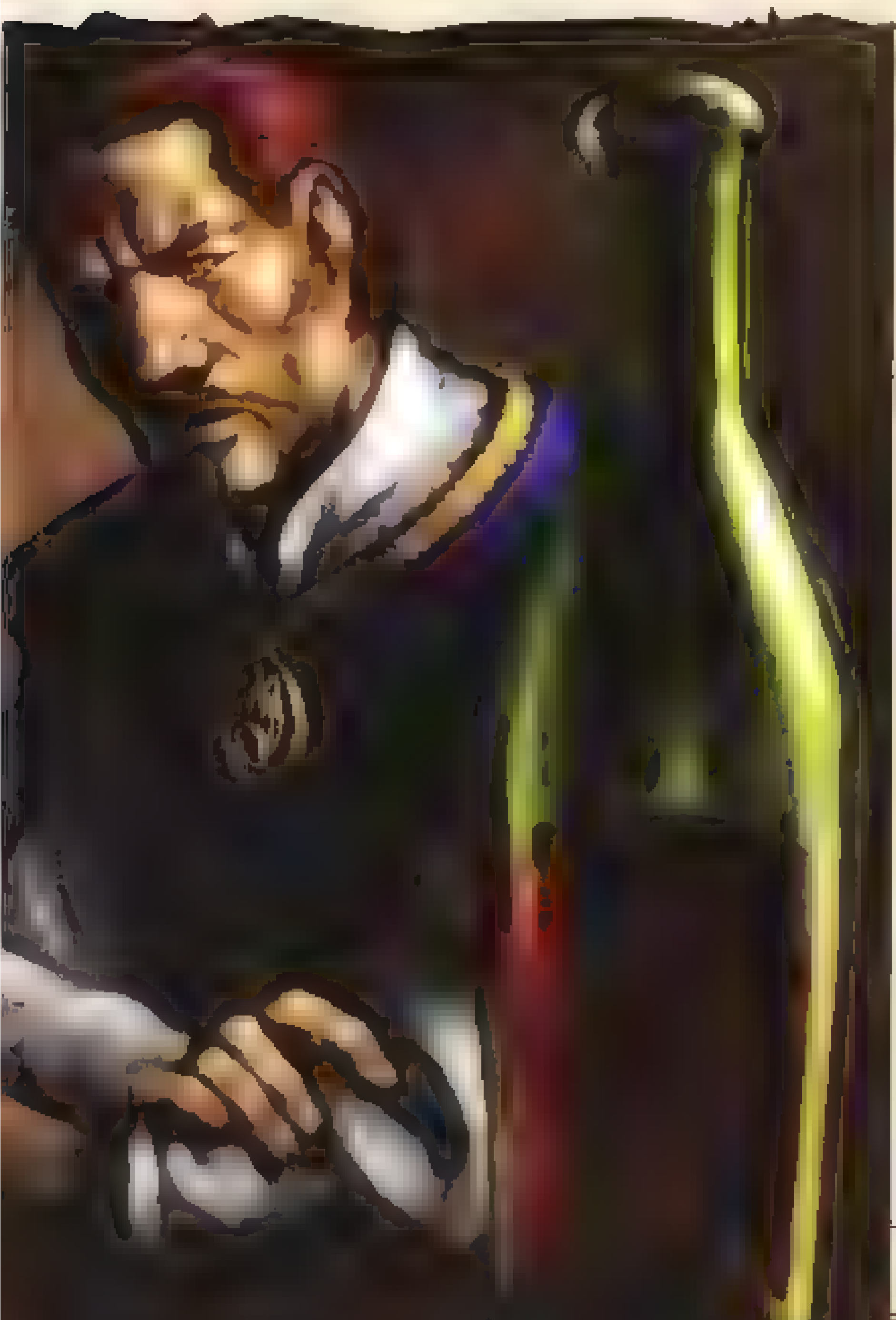
Raimund ne sait rien de plus, mais si on lui demande s'il se rend parfois au *Cochon Droit*, il clignera des yeux en répondant : *«Oui, parfois.»* Les PJ n'auront alors plus beaucoup de temps devant eux avant qu'il n'ajoute : *«Messieurs, toute cette histoire me donne le tournis, peut-être pourrions nous reporter la suite de cet entretien?»* Ses serviteurs les reconduiront alors à la porte, ce qui est une bonne chose puisqu'il est sur le point d'exploser.

Les PJ ne sont qu'à quelques dizaines de mètres de l'auberge lorsqu'une gigantesque boule de feu d'énergie mystique blanc-bleu souffle le plus gros du *Secret Fluvial*. La détonation est silencieuse. Elle emporte un volume parfaitement sphérique et vaporise au passage une partie des bâtiments voisins. Mieux vaut sans doute quitter les lieux.

LE JUREUR LÈVE LE MASQUE

Les PJ risquent d'être un peu déroutés par les développements récents. Il n'est pas impossible qu'ils aillent boire un coup, ce qui n'est pas bien difficile car avec ou sans malheurs, le festival se poursuit. Alors que les PJ vident leur verre, un petit homme au physique maigre et nerveux se glisse jusqu'à eux sans vraiment les regarder et dit : *« Bonjour messieurs. Mon employeur aimerait savoir si vous vous intéressez de près à ce qui se passe en ville. »* Si les personnages posent une question du type : *« Qui est votre employeur? »*, la réponse sera : *« Quelqu'un qui suit de près cette histoire de combustions spontanées. »*

Quelle que soit la réaction des PJ, le petit homme continue : *« Au Caprice de la Vierge, à midi. Je vous assure que vous n'avez rien à perdre. »* Il part aussi vite qu'il est venu, disparaissant dans la foule. *Le Caprice de la Vierge* est une petite taverne située dans le sud de la ville, près de la porte méridionale. C'est un petit bar paisible, sis à l'écart du festival. Lorsque les PJ y entrent, le barman leur adresse un signe de la tête et semble leur désigner une petite pièce située au fond de l'établissement. La pièce est dépourvue de fenêtres, mais abrite plusieurs chaises. Un homme mince et au bouc noir est assis face à vous. *« Messieurs »*, dit-il en désignant les chaises, *« asseyez-vous si vous le souhaitez. »* Il croise les bras et poursuit :



« Mon employeur suit votre enquête avec intérêt. Avec les événements de ce matin, il pense que vous êtes prêts à entendre ce qu'il a à dire. »

Il marque une pause, comme s'il attendait l'aval des PJ.

Mon employeur est Albrecht le Jureur, un homme d'affaires qui, de temps en temps, investit dans différents projets. Il y a de cela plusieurs années maintenant, lui et son associé, Faustman, furent abordés par un homme, le docteur Waldemar Draupuir, qui leur proposa une affaire permettant de développer le... don... de magie. Le projet ne se déroula pas comme prévu, du moins pas tel qu'on l'avait décrit à Albrecht. Il protesta, mais son ancien partenaire parut apprécier le cours que prenaient les événements, d'autant que les profits potentiels lui semblaient démultipliés. Albrecht regrette maintenant le rôle qu'il a joué dans cette affaire et souhaite mettre un terme à celle-ci. Accepteriez-vous de lui donner un coup de main? »

L'homme au bouc observe et écoute les PJ avec attention avant de leur adresser un long signe de la tête. Il les fait suivre depuis des jours et a déjà une idée de leurs personnalités, mais il a le sens de la mise en scène. Se levant, il ôte son bouc et la perruque qui lui recouvre la tête, révélant ainsi de courts cheveux roux, puis d'ajouter : *« Messieurs, je suis Albrecht le Jureur et je suis très heureux de faire votre connaissance. »*

Albrecht dit tout ce qu'il sait du vin de feu, précisant qu'il ne comprend pas pourquoi certaines personnes explosent alors que d'autres s'embrasent simplement. Il leur parle de ce cinglé d'Ewald, mais ne sait pas pourquoi celui-ci et Raimund Leitdorf ont explosé. Si l'un des PJ a bu du vin de feu, il secoue la tête et précise, impassible : *« Vous avez trois jours devant vous, peut-être quatre. Votre seul espoir est Draupuir, que Faustman ne quitte pas d'une semelle depuis quelques jours. »*

« Le pire, messieurs, est que Fautsman compte vendre ce damné breuvage à celui qui en offrira le plus, ce soir, lors d'une vente qu'il a tout spécialement organisée à cette occasion. Pendant que l'attention de la cité est tournée vers le festival, le Poing tient sa vente aux enchères. Ses clients sont tous des individus dangereux, ce qui explique que ma proposition est radicale. Je veux que vous m'aidiez à prouver que le vin de feu est un canular... et je veux que vous me tuiez. »

Albrecht arbore maintenant un large sourire. Il pense que la plupart des acheteurs potentiels sont trop puissants ou influents pour être assassinés aussi simplement que cela. Il est également persuadé qu'ils ne renonceront pas facilement à l'occasion qui se présente à eux de faire l'acquisition du vin de feu. Cependant, s'il parvient à leur faire croire qu'il s'agit d'une escroquerie et qu'on s'est joué d'eux, la situation pourrait se retourner en sa faveur.

Le plan du Jureur consiste à se glisser dans l'entrepôt situé près du fleuve où doit se tenir la vente aux enchères pour y

décrier l'infamie de son partenaire. Les PJ surgiront alors en compagnie de leurs alliés, feront mine de tuer le Jureur à l'aide d'armes factices et produiront devant l'assemblée la lettre du Collège impérial avant de déclarer que la tête de Faustman est mise à prix par la guilde des sorciers. Un plan pareil peut-il mal tourner ?

Les PJ ne croiront peut-être pas un traître mot de ce que raconte le Jureur (grand bien leur en fasse), mais il révèle alors une grande partie de la vérité et le plan qu'il propose a une petite chance de fonctionner. Il sera bien évidemment ouvert à toute suggestion. En fin de compte, il veut mettre un terme à l'horreur dont il est en partie responsable et est prêt à tout pour cela. Se débarrasser de son ancien partenaire commercial n'est que la cerise sur le gâteau.

UNE FIN BRUTALE

Les enchérisseurs se réunissent dans l'entrepôt de Faustman une heure après le coucher du soleil. Quelques-uns des gardes de Faustman sont à la solde du Jureur et attendent que vienne le moment de passer à l'action.

Selon ce qu'ont fait les PJ jusqu'à présent, peut-être sont-ils accompagnés par des alliés. La meilleure marche à suivre est de contacter le capitaine Joerg Bruckert et de lui demander de l'aide, auquel cas deux escouades de ses meilleurs hommes viendront leur prêter main-forte. Il n'est pas impossible que Leopold Schnozberg se montre également en compagnie de quelques durs à cuire.

L'entrepôt de Faustman est un grand bâtiment qui se dresse sur les docks, loin du centre de la ville. Des chaises somptueuses ont été mises à disposition des acheteurs mais pour le reste, l'endroit est vide. Faustman, Draupnir et un nombre de brutes égal aux forces des PJ plus quatre sont dispersés dans la pièce, sans compter les acheteurs et leurs hommes.

Les PJ doivent retrouver le Jureur juste après le coucher du soleil pour coordonner l'attaque. Si tout se déroule comme prévu, le Jureur, suivi de près par les PJ, fera irruption au moment même où Faustman dira *« Avons-nous une enchère ? »*

Le Jureur crie, puis les PJ font mine de le pourfendre et clament leurs accusations. Plusieurs acheteurs plissent les yeux alors que Faustman est accusé d'escroquerie. Quelqu'un hurle *« Le Jureur est l'ancien associé de Faustman »*, et une scène de désordre indescriptible s'ensuit.

Tohu-bohu !

Bon, que peut-il donc se passer maintenant ? Eh bien, toutes sortes de choses. Les enchérisseurs deviennent fous (cf. leur description pour voir leur réaction). Le baron qui révèle sa véritable nature provoque une véritable onde de choc au beau milieu de l'échauffourée. Tout PJ qui a bu du vin de feu voudra mettre la main sur le docteur Draupnir, qui tente de prendre la fuite. Faustman et ses Doigts se mettent de la partie, bien décidés à tuer les PJ. Au bout de deux rounds, Clempo se montre (s'il est encore en vie), jetant ses distillats de naphte sur des cibles aléatoires, mais il finit par viser Draupnir.

Le spectacle qu'offre cette scène dépend de vous et de vos PJ. Notez que la foule se mettra à pousser des hourras au moment le plus fort du combat (annonçant ainsi la fin du festival depuis la Plenzerplatz, à la plus grande surprise de chacun, c'est le Whistler qui l'a emporté). Si le combat tourne à son désavantage, Faustman tentera de prendre la fuite avant de panser ses plaies, remettant sa vengeance à plus tard. Hormis l'Agneau, aucun des acheteurs ne peut se permettre d'être capturé et chacun finira par tenter de mettre les voiles. S'ils ont un minimum de jugeote, les PJ comprendront vite qu'ils sont dépassés par le nombre de leurs adversaires et feront de leur mieux pour garder la vie sauve jusqu'à ce que les choses se calment.

Les enchérisseurs

L'Agneau, Vescio Matalla

Vescio Matalla est un capitaine mercenaire craint et respecté, connu pour l'efficacité de ses soudards tiléens, la compagnie des Gaillards. Il est surnommé « l'Agneau » car il est albinos (il ne faut pas oublier que les Tiléens ont un sens de l'humour assez poussé). En revanche, on le comparerait plutôt à un loup au combat. Ses mercenaires enduisent leur armure d'une substance blanc-gris en l'honneur de leur capitaine. Dans les cercles soldatesques, Matalla est connu comme un amateur de vins fins, et il est venu à Averheim pour le festival. Mettre la main sur le vin de feu, dont l'authenticité reste à démontrer, serait la cerise sur le gâteau. Matalla se mettra rapidement du côté des PJ si leur intervention semble fondée et s'ils ont le soutien du guet local, car il travaille souvent pour l'Empire. S'il survit au combat, ce qui est quand même très probable, il prétendra ne pas savoir que le « vin de feu » est illégal.

– L'AGNEAU – VESCIO MATALLA

Carrière : Capitaine (ex-Mercenaire, ex-Sergent)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	55%	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	5	5	4	0	4	0

Compétences : Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique) +10%, Connaissances générales (Empire, Estalie, ogres, Tilée), Équitation, Esquive +20%, Fouille, Intimidation, Jeu, Langage

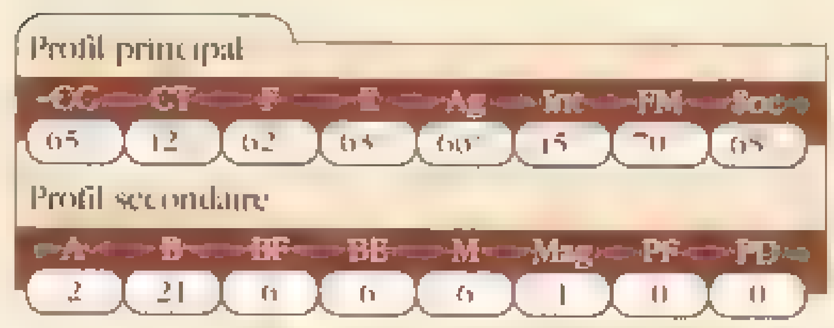
secret (langage de bataille) +10%, Langue (reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Natation, Perception
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Parade éclair, Sixième sens, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à deux mains de qualité exceptionnelle (épée à deux mains)
Dotations : manteau à capuche

Le vampire, baron Apostal Piron

Le baron Apostal Piron est un noblaillon sylvanien des plus ambitieux. C'est un vampire de la lignée von Carstein qui tente depuis des siècles de se débarrasser de ses ennuyeux cousins. Vu comme les vampires sont résistants, il pense que le vin de feu pourrait l'aider dans ses démarches. Il ne sait pas encore s'il le mélangera d'abord à du sang ou s'il le fera boire à une victime, mais il l'offrira certainement à des cousins « indésirables ». Piron compte bien remporter l'enchère. Si un autre la gagne, tant pis : il ne se privera pas de prendre ce qu'il considère maintenant comme sien. S'il apprend que le vin de feu relève de l'escroquerie, il ne pourra pas s'empêcher de penser que quelqu'un se moque de lui. Il en sera fort mécontent et passera ses nerfs sur les individus l'entourant.

– LE VAMPIRE – BARON APOSTAL PIRON

Race : vampire



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	12	62	65	66	15	70	65

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	21	6	6	6	1	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie), Connaissances générales (Empire, Estalie, Principautés Frontalières), Équitation, Escalade, Esquive, Évaluation, Filature, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel, sylvanien), Perception, Sens de la magie, Torture
Talents : Armes naturelles, Désarmement, Éloquence, Effrayant, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Mort-vivant, Orateur né, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :

• *Apparence humaine* : le baron peut se faire passer pour un humain s'il le faut, rétractant ses crocs et ses griffes et adoucissant ses traits. Sous cette forme, il n'est plus Effrayant. La transformation, dans un sens ou dans l'autre, se fait au prix d'une action gratuite.

• *Malédiction des vampires* : le baron ne peut pas traverser d'eau courante autrement que sur un pont. Il n'a pas de reflet dans un miroir. Il doit boire plusieurs pintes de sang chaque jour pour éviter de perdre 10% dans toutes les caractéristiques de son profil principal (mais il regagne ces points dès qu'il se nourrit). S'il est exposé à la lumière directe du soleil, ses caractéristiques sont réduites de moitié (arrondir à l'entier inférieur) et il perd 1 Blessure (sans tenir compte du bonus d'Endurance et des points d'Armure) par minute d'exposition.

• *Nécromancien-né* : le baron peut contrôler les morts-vivants comme le font les nécromanciens (cf. *WJDR*, page 161).

• *Regard hypnotique* : le baron est capable d'immobiliser ses adversaires d'un simple regard. Il peut utiliser ce pouvoir contre une victime située dans un rayon de 6 mètres (3 cases) ; il s'agit d'une demi-action. La victime peut résister en réussissant un test de Force Mentale. Sinon, elle est paralysée et considérée comme sans défense pendant 1 round. Le baron peut ensuite prolonger l'effet à chaque round au prix d'une autre demi-action. La victime n'a pas droit à d'autres tests de Force Mentale si le baron choisit de maintenir l'effet de la sorte.

• *Vampirisme* : s'il inflige au moins 1 Blessure à sa victime au cours d'une prise, celle-ci perd 1d10% en Force. Si la victime survit à cette rencontre, elle regagne 1% de la Force perdue par heure.

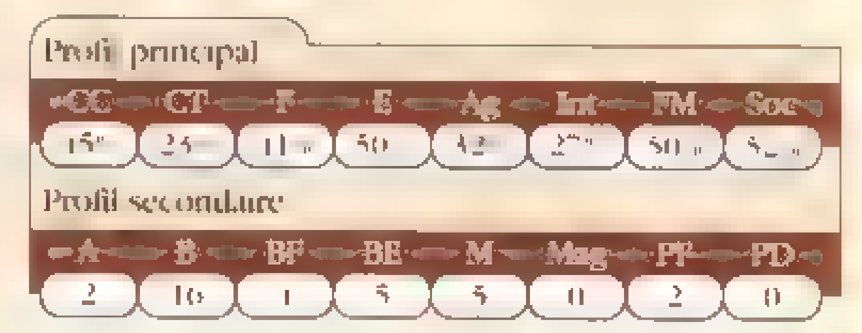
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : griffes, crocs, rapière, main gauche
Dotations : bourse contenant 200 co

La fanatique, Alette Ulricsdottir

Alette Ulricsdottir est une fidèle disciple d'Ulric. Le mot « fidèle » minimise cependant sa ferveur. Même le mot « fanatique » est faible quand on pense à la rage qui couve en elle. Alette croit en effet que ses semblables sont beaucoup trop tolérants à l'égard du culte blasphématoire de l'usurpateur Sigmar, et elle prend le problème très à cœur. Alette veut le vin de feu pour le « partager » avec une assemblée de sigmarites, lors d'un office présidé par l'archilecteur en personne. Si elle est parfaitement consciente que l'utilisation du vin de feu n'est pas forcément en accord avec les préceptes d'Ulric, elle pense aussi que la mort par crémation est en mesure de symboliser son atre et donc justifiée.

– LA FANATIQUE – ALETTE ULRICSDOTTIR

Carrière : Flagellant (ex-Fanatique)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
[illegible]	25	[illegible]	50	42	[illegible]	50	[illegible]

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	1	5	5	0	2	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage, Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (Empire), Intimidation, Langue (reikspiel), Lire/écrire, Soins
Talents : Coups puissants, Dur à cuire, Éloquence, Fuite, Maîtrise (fléaux), Sang-froid, Sans peur, Sociable
Folie : persécutions impies (dévots sigmarites)
Armure : aucun
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : fléau
Dotations : symbole religieux (Ulric), relique religieuse

Hordes de laquais

L'ensemble des enchérisseurs et Faustman disposent de laquais en nombre égal aux alliés que les PJ ont pu rassembler. L'Agneau est accompagné de quelques-uns des soudards de la compagnie des Gaillards, le baron est entouré de Sylvaniens blafards, Ulricsdottir est en compagnie de costauds du Nord et le Poing dispose d'hommes de main. Les laquais contribuent à l'ambiance et ne doivent pas poser un réel problème pour les PJ.

Épilogue

Le final va bien évidemment conditionner les suites de cette aventure. Si les PJ sont plus ou moins triomphants (c'est-à-dire s'ils survivent), ils ne découvriront que trois bouteilles de vin de feu, preuves qu'ils voudront certainement rapporter à Rone et au Collège de Magie impérial afin de prouver qu'ils ont réussi leur mission. Le Jureur se relèvera, époussettera ses vêtements et félicitera les PJ pour leur « performance », quelle que soit la façon dont les choses se sont déroulées. Désormais, les PJ auront un allié sur qui compter en Averland, d'autant qu'il gagnera de l'importance en l'absence de Fautsman.

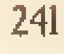
S'ils ont déjà passé un accord avec le capitaine Bruckert du guet, celui-ci les laissera libres de partir sans leur demander trop d'explications, mais il insistera pour qu'ils quittent la ville sous un ou deux jours. Dans le cas contraire, ils devront fournir un maximum d'explications au guet lorsque les gardes pointeront le bout de leur nez dans l'entrepôt plein de cadavres, du moins s'ils sont encore là.

Si le docteur Draupnir est en vie, il est possible de l'obliger à dire tout ce qu'il sait de sa création. Le champ qui a produit le vin de feu est totalement corrompu et aucune plante saine n'y poussera plus jamais. Il sait également que Faustman a encore au moins une bouteille en plus des trois flacons qui se trouvent dans l'entrepôt, mais il n'a pas la moindre idée de l'endroit où il a bien pu la cacher. Draupnir est un mort en sursis car le Jureur lui réglera son compte si le guet ne s'en charge pas avant. Heureusement, le voyage de retour à Nuln se déroulera sans encombre.

Le vin de feu

Le vin de feu est stocké dans de fines bouteilles en plomb et a un peu le goût de citronnade glacée avec de légères notes de terre en arrière-plan. Quiconque en boit ne serait-ce qu'une coupe prend feu sous trois jours, sauf s'il s'agit d'un fou, d'un sorcier ou d'un individu comptant un magister parmi ses parents ou ses grands-parents.

Il n'y a aucun moyen de survivre au feu intérieur. Bien évidemment, si un personnage boit toute une bouteille, le maudit breuvage fait effet. Un tel personnage peut se tourner



vers la carriere d Apprenti sorcier ou de Sorcier de village en dépensant 100 px quels que soient ses debouchés de carrière actuels Les halflings et les nains ne sont pas affectés par le vin. Ceux qui relevent des autres categories disposent d une énergie mystique intérieure qui les protège Ceux qui n ont pas les compétences de magie requise finissent par exploser en une déflagration de 9 mètres de rayon qui détruit tout sur son passage (ou aspire le volume correspondant dans le Royaume du Chaos si vous préférez). Pour les sorciers, c'est une autre histoire En effet, il leur faut lancer deux dés supplémentaires dans le cadre de leurs 10 prochains sorts. Le résultat de ces dés ne s'ajoute pas au total de l'incantation, mais compte pour ce qui est des échos du Chaos.

PERSONNAGES DE MARQUE

Joerg Bruckert, le capitaine du guet

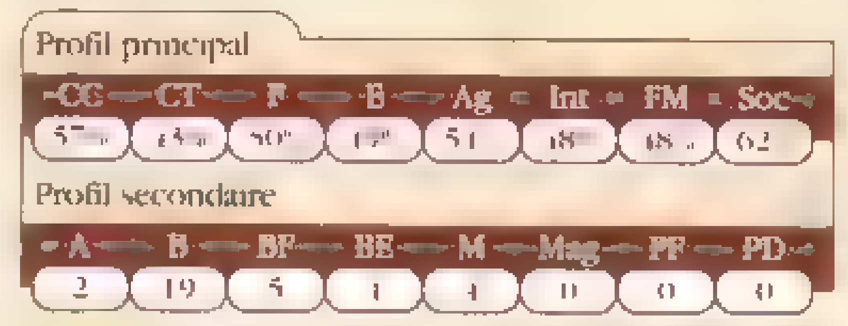
Le capitaine Joerg Brucker est un homme bien dont la position n est guère enviable Il est chargé de maintenir l'ordre à Averheim au nom du Comte Électeur, le problème étant bien entendu qu il n y a pas de Comte Électeur en poste actuellement Cette absence d autorité centrale est à l'origine de nombreux troubles, d autant que les nobles eludent ses requetes, que les marchands ignorent nombre des taxes qu'ils sont censes acquitter et que les malandrins se montrent de plus en plus audacieux De plus, il ne peut s emporter contre une faction ou une autre de nobles car il ne sait pas laquelle va prendre le pouvoir Au titre de représentants officiels de l'autorité impériale même s'il s'agit de sorciers, Bruckert est prêt à laisser le champ libre aux PJ a deux conditions

Premièrement, ils doivent résoudre rapidement cette affaire de combustions puis quitter la ville au plus vite; deuxièmement, lui et ses hommes s'en attribueront tout le mérite, ce qui le mettra dans la poche du futur Comte Électeur

Évidemment, si les PJ lui sont présentés sans qu'ils ne lui révèlent qui ils sont, les choses seront différentes. En effet, il n apprécie guère les «fauteurs de troubles itinérants» Un permis d'utilisation de magie délivré par l'un des Collèges impériaux lui donnera cependant à réfléchir Il leur demandera alors leur identité, sans réponse de leur part, il les fera jeter en prison

– JOERG BRUCKERT –

Carrière : Capitaine (ex-Garde, ex-Sergent)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57%	43%	50%	[illegible]	51	48%	48%	62

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	19	5	[illegible]	4	0	0	0

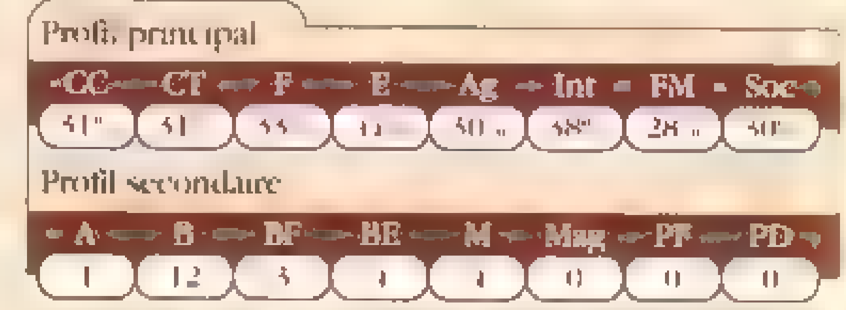
Compétences : Commandement +10%, Commerage +20%, Connaissances académiques (droit, stratégie/tactique +10%) Connaissances générales (Empire +20% Principautés Frontalières), Esquive +20%, Fouille Intimidation +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel) +10%, Lire/écrire, Natation, Perception, Pistage
Talents : Acuité auditive, Combat de rue, Coups assommants Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Intelligent, Lutte, Maîtrise (armes de parade), Menaçant, Parade éclair Sang-froid
Armure : armure légère (veste de cuir et jambières de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arme à une main (épée), main gauche et arbalète
Dotations : 5 carreaux, paperasserie administrative et juridique, bourse avec 10 co, carquois

Le guet

Le guet d'Averheim est dans une position tout aussi délicate que son capitaine Les Averlanders savent qu'il n a le soutien d aucun Comte Électeur, ce qui a pour effet d enhardir les voleurs et les marchands. Croyant comprendre la direction dans laquelle souffle le vent, certains gardes se sont rangés derrière certaines des factions dirigeant Averheim. Le guet a renoncé a mettre en application certaines lois, notamment en matière de péage, de droits commerciaux et de contrebande Il s attache avant tout à enrayer les crimes contre personnes, mais pour le reste tout semble permis

– GARDE TYPE –

Carrière : Garde (ex-Soldat)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	41	33	[illegible]	40%	38%	28%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	[illegible]	4	0	0	0

Compétences : Commerage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire), Esquive Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Pistage
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement Intelligent, Résistance accrue, Sang-froid
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin) et dague
Dotations : lanterne et perche, uniforme

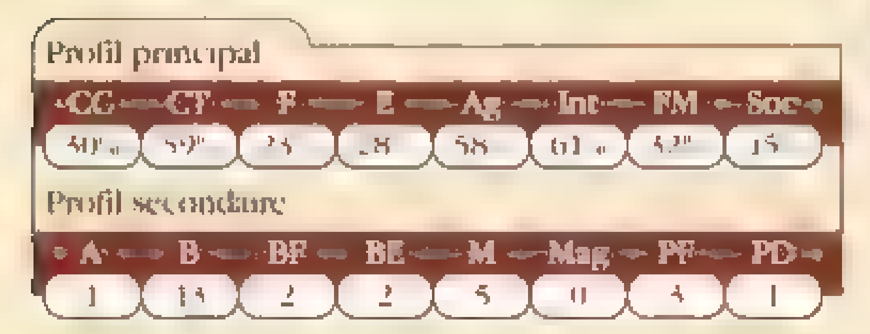
Clempo Buttleburr, pyromane en cavale

Clempo était jadis l assistant d'un ingénieur désireux de découvrir ce qui se cachait au-delà des frontières du Moot Mais il vit plus de choses que nécessaire, les horreurs de la guerre et les hordes du Nord finirent par avoir raison de son

equilibre mental. Apres avoir vu une créature du Chaos être livree aux flammes, il comprit que toute monstruosité doit etre brulee à des fins de purification. Cependant, il est aujourd hui incapable de faire la difference entre un innocent citoyen et le plus vil des mutants. Il a une comprehension innée du feu et certaines de ses concoctions de naphte sont particulierement volatiles. Le vin de feu ne provoquant pas des incendies naturels, Clemp voit cette substance comme une abomination. Il est de petite taille, meme pour un halfling, et est depourvu du flegme pour lequel les siens sont habituellement reputés. Son regard émeraude, qui jamais ne cille, donne une idee de la pyromanie qui le hante.

~ CLEMPO BUTTLEBURR ~

Carrière : Ingenieur (ex-Étudiant)
Race : halfling



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	59%	23	28	58	61%	52%	35

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	2	5	0	3	1

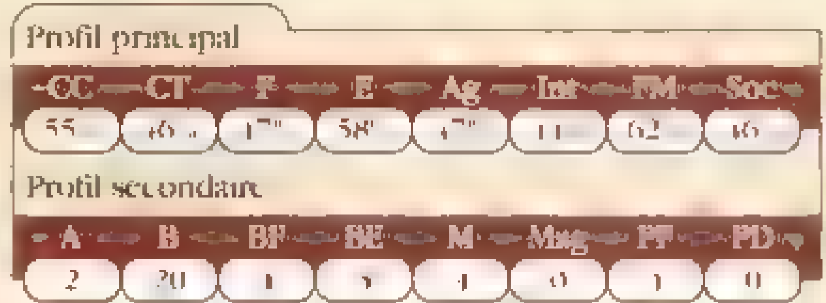
Compétences : Commerage +10%, Connaissances académiques (ingenierie, genealogie/heraldique, sciences +10%), Connaissances generales (halflings, nains), Fouille, Langue (classique, halfling, reikspiel +10%), Lire/ecrire, Métier (arquebusier, fermier), Perception +10%, Resistance a l alcool
Talents : Calcul mental, Course à pied, Étiquette, Intelligent, Maitrise (armes a poudre, lance-pierres), Resistance au Chaos, Vision nocturne
Armure : pyromanie
Points d'Armure : tete 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : 2 pistolets avec suffisamment de munitions pour tirer huit fois chacun, une boite de distillats de naphte enfermés dans des poteries
Dotations : bouteille de vin, sacs remplis de poudre, outils d ingenieur
Clempo peut jeter les distillats de naphte à une distance de 4 metres (2 cases). Chacun inflige un coup d une valeur de degats de 3. Les cibles touchees doivent reussir un test d'Agilite sous peine de prendre feu.

Faustman, dit le Poing

Le jeune Karl Folker apprit tres tôt que seuls les forts pouvaient se tailler une place de choix dans le monde. Sixieme enfant d une famille de fermiers averlanders, Karl vit sa famille se tuer au travail sans en tirer grand-chose en retour. A 12 ans, il se rendit à Averheim où il rejoignit la premiere guilde de voleurs qui voulut bien de lui. Son audace et sa cruauté attirerent rapidement l attention de ses superieurs. Certains, inquiets, souhaiterent se débarrasser de lui. Leurs restes gisent aujourd hui au fond de l Aver, mais cela a au moins eu le mérite de lui enseigner les bases de la prudence. Faustman est une grosse brute âgee de 45 ans environ. Ses cheveux ont viré au gris et son regard est toujours animé d un air calculateur. Au fil des ans, son visage, ses mains et ses bras se sont recouverts d'une myriade de cicatrices qu il ne prend pas la peine de dissimuler car il croit, à juste titre, qu elles temoignent de sa volonté à prendre les choses en main si necessaire.

~ FAUSTMAN LE POING ~

Carrière : Baron du crime (ex-Coupe-jarret, ex-Racketteur, ex-Receleur)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	46%	47%	58%	47%	41	62	46

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	4	5	4	0	1	0

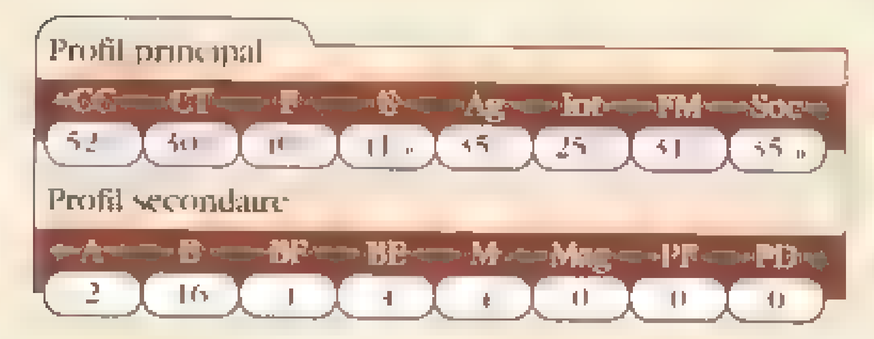
Compétences : Alphabet secret (voleur), Commandement, Commerage +10%, Connaissances generales (Empire) +10%, Escamotage, Esquive +20%, Évaluation +20%, Filature, Intimidation +20%, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Perception +10%, Resistance a l alcool, Torture
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Dur en affaires, Eloquence, Intrigant, Maitrise (armes de parade), Menaçant, Resistance accrue, Resistance aux poisons, Sang-froid, Sur ses gardes
Armure : armure légere (veste de cuir)
Points d'Armure : tete 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main de qualite exceptionnelle (epee), brise-épee
Dotations : 30 co

Les Doigts du Poing

Faustman disposait jadis de nombreux agents et assassins des plus efficaces, mais la plupart ont ete tues ou debauches par le Jureur et ses hommes. Cependant, ses celebres Doigts lui sont restés fideles. Les Doigts sont deux jumeaux, Tobias et Ernst Gorst, et un troisieme homme, Gorg Krause, qui leur ressemble tellement qu'on pourrait croire qu il s'agit de leur frere. Tous trois se rasent le crâne et portent le meme style de vêtements pour accentuer davantage ce sentiment. Ils sont totalement voués à la cause de Faustman et lui obeissent a la lettre. Les PJ auront peut-être à combattre certains d'entre eux au cours de l'aventure. D ailleurs, le MJ peut leur jouer un vilain tour. En effet, s'ils les combattent les uns apres les autres, ils auront la surprise de voir revenir un de leurs ennemis d entre les morts à deux reprises durant la partie.

~ DOIGT TYPE ~

Carrière : Coupe-jarret
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	B	Ag	Int	FM	Soc
52	40	10	41	45	25	41	55

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	1	4	4	0	0	0

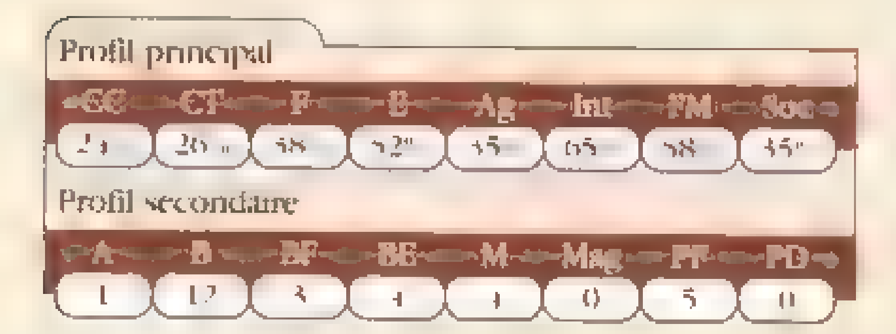
Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Dur à cuire, Guerrier né, Lutte, Réflexes éclair, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (masse d'armes), coups-de-poing
Dotations : manteau à capuche, vêtements identiques

Docteur Waldemar Draupnir

Le docteur Draupnir est un homme brisé, qui a réussi à parvenir au terme de l'œuvre de toute une vie pour échouer au moment même de son triomphe. Pourquoi ? Parce que le vin de feu n'a aucun effet sur Waldemar ; il ne marche pas sur les mutants, statut qu'il a gagné après s'être longtemps exposé à la malepierre, même s'il ne présente aucun signe visible pour l'instant. Le docteur ressemble à un érudit âgé de 45 ans environ, au teint blême et au regard hagard.

~ DOCTEUR WALDEMAR DRAUPNIR ~

Carrière : Érudit (ex-Étudiant, ex-Médecin)
Race : humain (mutant)



Profil principal

CC	CT	F	B	Ag	Int	FM	Soc
[illegible]	26	38	42	45	65	58	35

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	17	3	4	4	0	5	0

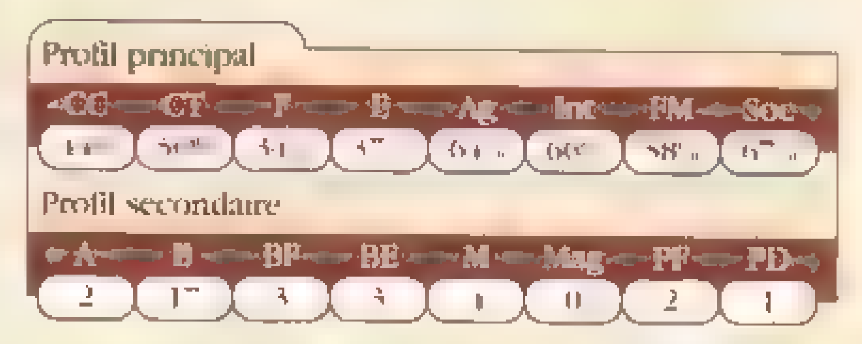
Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie, ingénierie, magie, science +20%), Connaissances générales (Empire +10%, Pays Perdu, Tilée), Évaluation, Fouille, Langue (arabe, classique +20%, khemrien, reikspiel, tiléen), Lire/écrire +20%, Métier (apothicaire), Perception +20%, Préparation de poisons, Résistance à l'alcool, Soins +10%
Talents : Chirurgie, Coups assommants, Étiquette, Grand voyageur, Intelligent, Linguistique, Résistance à la magie, Résistance aux maladies, Sang-froid, Sociable
Règles spéciales :
• *Mutation du Chaos* : peau coriace ; la peau du docteur est blême et vire au gris. S'il se coupe, un test de Perception Facile (+20%) révèlera que du plomb est mélangé à son sang.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : trois potions de soins, outils d'artisan (instruments de médecin), sac renfermant diverses plantes

Albrecht, dit le Jureur

L'homme connu sous le nom d'Albrecht le Jureur naquit à Marienburg il y a 40 ans environ. Depuis, il a connu un bon nombre d'arnaques, d'escroqueries, d'entreprises heureuses, d'amours perdues, de richesses envolées et de noms, bien plus qu'il ne saurait s'en rappeler. Albrecht est un homme menu auquel il est difficile de donner un âge, c'est à peu près tout ce qu'on peut dire de lui. La seule chose que ses hommes peuvent affirmer à son sujet, c'est qu'il s'agit d'un individu ingénieux qui rate rarement ce qu'il entreprend, et qui compte parmi les disciples les plus fidèles de Ranald ; le reste est sujet à des versions constamment contradictoires.

~ ALBRECHT ~ DIT LE JUREUR

Carrière : Baron du crime (ex-Escroc, ex-Charlatan, ex-Monte-en-l'air)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	B	Ag	Int	FM	Soc
[illegible]	50	31	37	64	66	58	67

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	3	3	4	0	2	1

Compétences : Alphabet secret (voleur), Baratin +10%, Charisme +20%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Esquive, Évaluation +20%, Expression artistique (acteur), Fouille +10%, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien, reikspiel +10%), Marchandage +10%, Perception +20%,
Talents : Camouflage urbain, Chance, Code de la rue, Combat de rue, Connaissance des pièges, Dur en affaires, Fuite, Éloquence, Grand voyageur, Imitation, Intelligent, Intrigant, Résistance aux poisons, Sixième sens
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : dague de qualité exceptionnelle
Dotations : plusieurs tenues différentes, 1 ensemble de vêtements de qualité exceptionnelle, accessoires de déguisement, 1 dose de salive de chimère, 10 co et 20 pa

AVERLANDERS ÉMINENTS

La Comtesse de Fer, Marlene von Alptraum

Le chef de la famille Alptraum est la comtesse Marlene, une femme qui a été élevée pour régner sur l'Averland. Sa mère, Ludmila von Alptraum, l'ancienne grande comtesse d'Averland, était une souveraine estimée jusqu'à la violente répression des émeutes de la ville franche de Streissen, alors que la population était en proie à la disette. Bien que sa réaction fût parfaitement justifiée au regard des lois impériales, le comte Marius Leitdorf réussit, malgré ses propres excentricités, à faire passer sa famille pour un groupe de lunatiques, ce qui explique qu'il put prendre les rênes du grand comté à la mort de Ludmila. Marius est lui aussi six pieds sous terre depuis deux ans maintenant, et Marlene a réussi à se placer de manière à reprendre le trône qui lui revient de droit. Marlene n'est pas l'une de ces dames de cour; depuis sa plus tendre enfance, elle conduit régulièrement les troupeaux de bétail de sa famille au marché. Âgée de 57 ans, c'est une tireuse montée hors pair qui a souvent démontré son courage en repoussant pillards orques et autres cavaliers gobelins en maraude, si bien que ses admirateurs et ses ennemis l'ont surnommée la Comtesse de Fer.

Consciente de l'importance des apparences, Marlene a fait savoir à qui voulait bien l'entendre qu'elle se chargeait de financer une grande partie du festival du vin. La comtesse souhaitera peut-être avoir un mot avec les personnages quant à leurs intentions en Averland; reste à savoir s'ils rendent leur identité et leur mission publiques.

Baron Kastor Leitdorf

Si la famille Leitdorf contrôle en principe Averheim, leur base de pouvoir réelle vient de leurs riches propriétés, à Streissen et Wuppertal. Mais les Leitdorf ne sont même pas capables de se mettre d'accord sur la couleur du ciel, et encore moins sur la marche à suivre pour reprendre le siège du Comte Électeur. La famille est divisée en multiples factions, chacune soutenant un candidat ou un autre. Beaucoup d'observateurs estiment que le baron Kastor, un homme de la même trempe que son illustre oncle Marius, a une bonne longueur d'avance sur les autres. Escrimeur de talent et bon orateur, Kastor tire toujours parti d'une situation donnée. Dans le cas de la fête du vin, il souhaite simplement s'amuser, mais également garder un œil sur les Alptraum. Kastor parcourt les rues en compagnie de sa suite, offrant parfois des tournées de ses vins préférés à la foule. Inutile de le préciser, cela le rend des plus populaires.

Lecteur Kurt Algirsson

Il est triste de constater que l'ensemble des lecteurs du culte de Sigmar d'Averland sont gras, paresseux et corrompus. Si le lecteur Kurt Algirsson est lui aussi rondouillard, peu de gens peuvent l'accuser de corruption et encore moins de paresse. Algirsson parcourt régulièrement les routes du grand comté car il ressent le besoin de rester au contact de ses ouailles. Il est conscient que Taal et Rhya sont chers au cœur de la plupart des Averlanders, plus en tout cas que Sigmar. Cependant, il est le bienvenu partout où il se rend, ce qui est sans doute au fait qu'il n'est pas le dernier à se retrousser les manches quand vient le temps des moissons.

Le lecteur Algirsson est l'un des rares individus influents d'Averland qui ne veut pas tirer parti des étranges combustions spontanées. Il souhaite que la liste des morts cesse de s'allonger, trouver une explication au problème et que les coupables soient punis (en plantant au passage leur tête sur une pique). Selon l'implication des personnages, il n'est pas impossible qu'ils travaillent pour le lecteur, auquel cas ils auront affaire à un prêtre jovial, mais pourvu d'un cœur de pierre. Le bon lecteur est un homme très gros, dont la circonférence évoque sans conteste un imposant tonneau de bière. Il a tout juste la quarantaine et se rase régulièrement le crâne. Il sourit souvent, mais tout observateur réalisera que son hilarité manifeste est loin de faire de lui un simple comique troupier. Il aime plaisanter en prétendant que son marteau de guerre sert davantage à enfoncer des faussets qu'à éclater des crânes, mais les encoches qui parsèment la poignée de son arme semblent démontrer le contraire.

Si les autorités religieuses ont demandé aux personnages de s'adresser à Algirsson, il les interrogera dans son bureau. Il posera alors des questions comme : *« Œuvrez-vous à la défense des gens de Sigmar ou avez-vous accepté cette mission afin de vous faire une réputation? »* Une fois satisfait de leurs réponses, Algirsson leur fera un signe de tête, l'air décidé, et de poursuivre : *« Qu'il en soit ainsi. »* Étonnamment agile au vu de son poids, il traversera la pièce jusqu'à un bureau encombré de paperasse et en sortira une feuille de parchemin, qu'il tendra aux PJ. *« Voici. Cette lettre porte mon sceau et vous donne le droit d'agir au nom de Sigmar. Usez-en avec prudence et ne la brandissez pas à la légère, car si elle vous ouvrira assurément de nombreuses portes, elle vous en fermera tout autant. »* Algirsson attendra d'eux qu'il leur fasse un rapport tous les un ou deux jours.

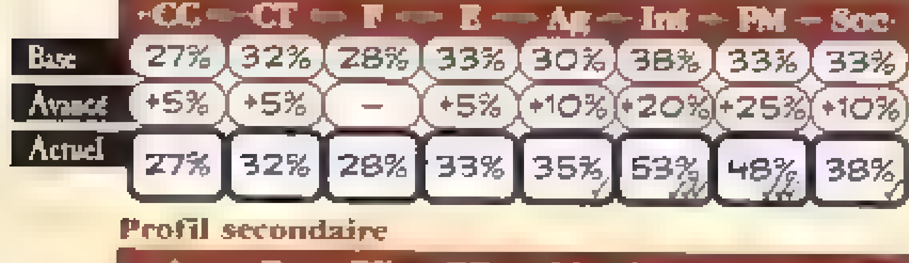




REGIMUS WOELLER

Carrière : Compagnon sorcier (ex-Apprenti sorcier)
Race : humain

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	27%	32%	28%	33%	30%	38%	33%	33%
Avancé	+5%	+5%	–	+5%	+10%	+20%	+25%	+10%
Actuel	27%	32%	28%	33%	35%	53%	48%	38%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	10	2	3	4	0	0	3
Avancé	–	+3	–	–	–	+2	–	–
Actuel	1	12	2	3	4	2	0	3

Compétences : Commerage, Connaissances académiques (magie +10%, science), Connaissances générales (Empire), Focalisation +10%, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie

Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (deux au choix), Méditation, Sang-froid, Science de la magie (une au choix), Sociable

Armure : aucun

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : bâton

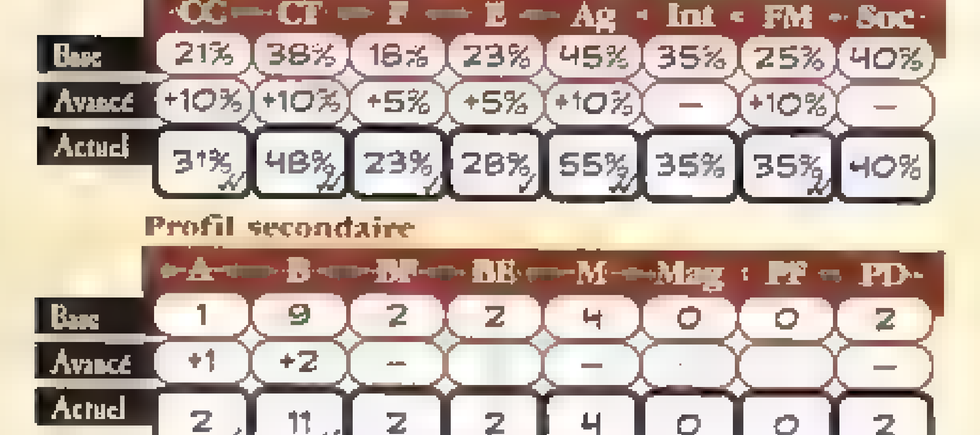
Dotations : sac à dos, vêtements de bonne qualité, couverts en étain, grimoire, livre imprimé, chope en étain, accessoires de calligraphie, 9 co

Vous avez grandi dans un village pauvre de l'est du Stirland où vous auriez passé toute votre vie si un « savant » errant n'avait su déceler une étincelle de puissance mystique en vous. Il fit en sorte que vous entamiez votre apprentissage auprès des Collèges de Magie Impériaux, dont les cours vous fascinèrent. Après des années d'étude, vous décidâtes de faire profiter l'Empire de vos talents. Deux ans, une secte de fanatiques et quelques bûchers évités de justesse plus tard, vous avez quasiment perdu toutes vos illusions de jeunesse. Malgré de nombreux revers, vous avez aidé un sacré paquet de vos concitoyens depuis les ombres et, au titre de compagnon sorcier, vous êtes tourné vers le Vent d'*Ulgu* et le domaine des Ombres.

UDO EPPLEDOFF

Carrière : Mercenaire (ex-Sentinelle halfling)
Race : halfling

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	21%	38%	18%	23%	45%	35%	25%	40%
Avancé	+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	–	+10%	–
Actuel	31%	48%	23%	28%	55%	35%	35%	40%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	9	2	2	4	0	0	2
Avancé	+1	+2	–		–			–
Actuel	2	11	2	2	4	0	0	2

Compétences : Commerage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire, halflings, Tilée), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Esquive, Fouille, Jeu, Langue (halfling, reikspiel), Métier (cuisinier), Perception, Pistage, Survie

Talents : Adresse au tir, Intelligent, Maîtrise (lance-pierres), Rechargement rapide, Résistance au Chaos, Sur ses gardes, Tireur d'élite, Vision nocturne

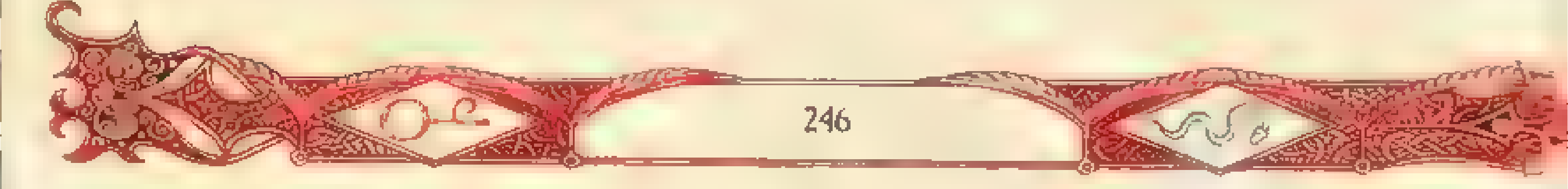
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)

Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0

Armes : arbalète et 10 carreaux, arme à une main (épée), coups-de-poing, bouclier

Dotations : sac à dos, vêtements de bonne qualité, couverts en étain, potion de soins, lampe, huile pour lampe, pelle, poney avec selle et harnais, chope en étain, 6 co

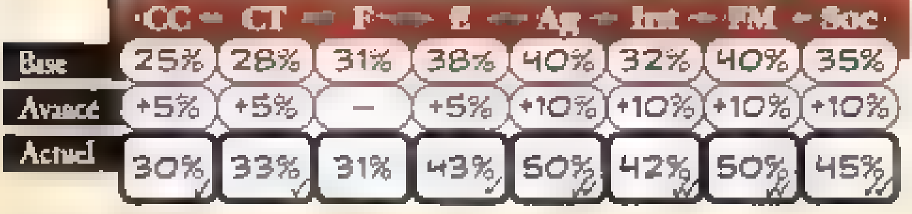
Vous avez grandi dans le Moot, mais dès votre plus jeune âge les anciens se sont mis à vous dévisager en secouant la tête : « *Celui-ci aura la bougeotte.* » Bien que cela fût très excitant au départ, les années passées à combattre les morts sans repos finirent par êtres monotones et répétitives. Les anciens avaient eu raison puisque la route vous entraînait de plus en plus loin de chez vous. Durant les dernières années, vous vous êtes plusieurs fois retrouvé dans le pétrin. À votre plus grande surprise, vous vous êtes découvert des talents de tueur. Cela ne vous met pas vraiment à l'aise ; un court passage chez vous pourrait vous remonter le moral.



MARKUS GEISSLER

Carrière : Chirurgien barbier (ex-Initié)
Race : humain

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	25%	28%	31%	38%	40%	32%	40%	35%
Avancé	+5%	+5%	–	+5%	+10%	+10%	+10%	+10%
Actuel	30%	33%	31%	43%	50%	42%	50%	45%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	3	4	4	0	0	3
Avancé	–	+2	–	–	–	–	–	–
Actuel	1	13	3	4	4	0	0	3

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (histoire, théologie), Connaissances générales (Empire), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire), Perception, Soins +10%

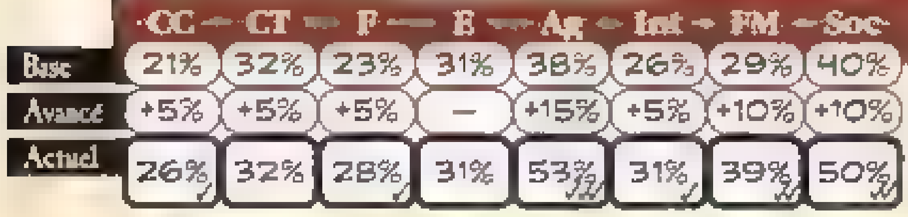
Talents : Chirurgie, Éloquence, Réflexes éclair, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Sang-froid, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : robe, symbole religieux de Sigmar, quatre potions de soins, outils d'artisan (chirurgien barbier), outils d'artisan (instruments de médecin), 2 manuels (médecine et science), accessoires de calligraphie

Troisième fils d'une riche famille marchande, vous avez grandi à Nuln. Durant votre jeunesse, vos parents, très aimants, ne vous ont jamais rien refusé. Vos deux frères aînés étaient censés reprendre les affaires familiales pour l'un et se tourner vers une carrière militaire pour l'autre. De votre côté, vous deviez rejoindre les rangs du clergé, cependant, vous en avez rapidement eu assez. La foi, que les autres initiés embrassaient à merveille, a toujours été une entrave à vos yeux. La vie de prêtre n'est décidément pas faite pour vous. Révoltée par votre refus, votre famille vous a laissé à votre sort. Mais votre intelligence et votre culture vous ont mis sur la voie de vocations nouvelles, la médecine et l'aventure. Jusqu'à présent, aucune n'a vraiment été payante, mais en tout cas vous ne vous ennuyez jamais.

THEODORA MADER

Carrière : Voleur (ex-Serviteur)
Race : humain

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	21%	32%	23%	31%	38%	26%	29%	40%
Avancé	+5%	+5%	+5%	–	+15%	+5%	+10%	+10%
Actuel	26%	32%	28%	31%	53%	31%	39%	50%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	2	3	4	0	0	2
Avancé	+1	+2	–	–	–	–	–	–
Actuel	1	13	2	3	4	0	0	2

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception

Talents : Acuité visuelle, Code de la rue, Dur à cuire, Fuite, Réflexes éclair, Sociable
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), dague
Dotations : vêtements de bonne qualité, chope en étain, boîte d'amadou, lampe-tempête, lampe à huile, gibecière, sac, outils de crochetage, 10 mètres de corde

Vous avez grandi à Altdorf, dans une taverne grouillant de monde, et avez compris dès votre plus jeune âge que servir des bières et éviter les mains baladeuses d'ivrognes n'était pas une vie. Après avoir appris tout ce que ce mode de vie était à même de vous enseigner, vous vous êtes inscrite à une école tenue par une petite guilde de voleurs locale. Vous en avez appris beaucoup au sujet de la façon dont tourne le monde. Cependant, ces voleurs s'imaginaient qu'en étant sous leur tutelle, vous leur apparteniez en quelque sorte. Quelques paroles cinglantes, un coup de poignard bien placé et une coquette somme ramassée au sein de leur chambre forte les ramenèrent rapidement sur terre. Bien sûr, vous n'êtes pas revenue à Altdorf depuis des années, ce qui vous convient parfaitement. La vie sur la route est la meilleure des écoles quand on veut délester son prochain de ses biens.

CONFESSIONS D'UN CONCEPTEUR : LA MALÉDICTION DU CHAOS

Il y a de cela quelques mois, alors que nous préparions un supplément à paraître, Kate Flack m'expliqua que les livres de Warhammer qui traitaient du Chaos sous ses diverses formes nuisaient habituellement à la santé mentale des rédacteurs, auteurs et concepteurs concernés. Ces pages les assombrissaient pour n'en laisser qu'une masse de chair balbutiante et tremblotante. Disons que ces personnes ne sortaient jamais indemnes de l'expérience. Bien entendu, n'étant moi-même pas étranger à tout ce qui concerne la forme maléfique et le pervers, je souris à ces paroles alarmantes et assurai Kate que j'avais par le passé bravé les abysses d'autres projets de taille, et qu'un petit livre sur le Chaos n'allait pas me faire grand mal.

Les mois passèrent, d'autres ouvrages comme *Les Forges of Nuln* se présentèrent et le souvenir de cette petite conversation avec Kate finit par se perdre dans les sombres recoins de mon petit grenier cérébral. Puis Chris Pramas, mon patron, fit appel à moi pour l'assister dans la dernière ligne droite du présent projet. Fidèle parmi les fidèles, j'acceptai sans broncher. L'avertissement de Kate résonnait toujours parmi les toiles d'araignées poussiéreuses qui encombraient mon esprit, mais je les ignorai royalement et entrepris d'achever ce copieux volume. L'orgueil est bien mauvais conseiller.

Il faut rappeler que je ne disposais que de deux semaines pour boucler le manuscrit, sachant que la Gen Con Indy, qui est le plus grand rendez-vous ludique des États-Unis, venait dans la foulée. Pour ne rien arranger, je dus abandonner mon bureau pendant cinq de ces quelques jours que je consacrai à un court périple méridional. Le temps ne jouait donc pas en ma faveur, mais ceux qui me connaissent savent qu'avec moi, rien n'est impossible, pas vrai ?

Les fichiers commencèrent à affluer et, en les ouvrant, je constatai que j'avais sous-estimé l'ampleur de la tâche. Je savais bien entendu que la magie du Vieux Monde avait toujours été un sujet débattu et ce livre avait pour mission de marier les idées de la première édition avec les concepts de l'évolution actuelle de l'univers de Warhammer. La complexité de l'affaire ne me déçut pas. L'équipe de conception avait rendu un boulot de grande qualité, mais restaient des facettes du sujet qu'il fallait reconsidérer, dont un grand nombre se dénichait dans un foisonnant fichier de commentaires. Ce document touffu soulignait les modifications à apporter pour s'assurer que les *Royaumes de Sorcellerie* reflètent la nature du Vieux Monde tel qu'il se présente aujourd'hui. C'était donc à moi qu'il incombait de procéder à ces ajustements cruciaux.

Les travaux commencèrent laborieusement. Je passai en revue chaque ligne, changeai des tables, modifiai du texte et ajoutai des rubriques entières. Chaque fichier revu fut envoyé à la PAO et aux relecteurs pour m'assurer que ces modifications de dernière minute n'avaient pas produit ces maudites coquilles ou contradictions qui n'allaient pas manquer de nourrir les polémiques sans fin des fans les plus intransigeants. Kara Hamilton et Scott Neese ne se contentèrent pas du minimum syndical : ils passèrent et repassèrent à maintes reprises sur ces fichiers. Après 80 heures devant un écran d'ordinateur en seulement quelques jours, je pris congé et rendis le manuscrit à Chris, pour qu'il puisse continuer le boulot en mon absence.

À mon retour, davantage de modifications, affinements, d'ajustements, de retouches et de finitions m'attendaient. De l'autre côté de ce champ de bataille, le canon d'une *deadline* implacable se rapprochait inexorablement. Certaines illustrations nous plantèrent à mi-parcours, ce qui obligea Hal Mangold à se démener pour en trouver d'autres. Les fichiers passèrent d'une main à l'autre un nombre incalculable de fois, mais au final nous allions apparemment pouvoir accoucher de la bête naissante du sang et de la sueur de ceux qui l'avaient engendrée.

Eh bien non. Les Puissances de la Déchéance sont des maîtresses bien capricieuses. Insatisfaites des offrandes quotidiennes que nous pratiquâmes en l'honneur de Tzeentch, elles récompensèrent notre dévotion impie en immolant mon ordinateur. Le dimanche qui précédait mon départ pour Indianapolis, j'étais en pleine relecture quand je m'aperçus que mon imprimante était en rade. Ce ne fut qu'une demi-surprise, dans la mesure où l'engin allait fêter ses huit ans. Il me fallut donc sortir en acheter une nouvelle. Mes tourments surmontés, du moins le pensais-je, je repris le travail et le projet avança d'un cran cette nuit-là. Le sang coula le lendemain matin et je suis convaincu d'avoir entendu le ricanement de Khorne. L'ordinateur avait rendu l'âme. Toutes mes manœuvres, y compris un bref bouche-à-bouche, ne purent le sauver. Ruisselant de sueur, à la frontière de la panique et de la crise cardiaque, je me rendis avec la machine au magasin spécialisé le plus proche, où on m'annonça que tout serait réparé sans aucun problème. Mais le destin voyait les choses autrement : une demi-heure plus tard, on se demandait quel infâme démon avait dévoré deux de mes ventilateurs, mais il avait aussi infesté mon alim et fait griller ma carte mère. Consternation. Le Chaos avait emporté mon ordinateur !

La fin de l'histoire est heureuse, puisque vous tenez ce livre entre les mains, mais la route fut longue, tortueuse et coûteuse (dans mon cas du moins). C'est ainsi que je pus récupérer les fichiers (sur CD et par e-mail) et que nous fûmes en mesure d'envoyer in extremis le livre à l'imprimeur. De cet épisode, je tire une leçon importante : le bras des Dieux Sombres est encore plus long qu'on peut le croire. Assis à plancher sur *La Voie de la Corruption*, jouant avec le tentacule qui côtoie depuis peu mon oreille gauche, je sais désormais que je ne mésestimerai jamais plus l'influence insidieuse des Puissances de la Corruption.

— Robert J. Schwalb
30 août 2005



CONFESSIONS D'UN CONCEPTEUR : ÉPIDÉMIES, TRAINS ET AUTOMOBILES

À l'heure des derniers préparatifs de la publication des *Héritiers de Sigmar*, je décidai qu'il me fallait m'évader de mon boulot pendant quelque temps sous peine de voir ma tête exploser. Je n'avais pris de véritable congé depuis des années. Le travail répondait toujours présent quand on est à la tête de sa propre entreprise. Après avoir passé une année complète à trimer presque tous les jours, je savais qu'il me fallait une pause, d'autant plus que le guide des *Royaumes de Sorcellerie* se profilait à l'horizon et qu'il allait s'agir du plus gros projet de *WJDR* depuis la sortie du livre de règles.

Ainsi, alors que Mac et Jeff s'occupaient des premières esquisses de leurs sections, je m'envolai de Seattle vers la côte est. Mon plan était simple : passer quelques jours dans le Massachusetts avec mes amis et ma famille avant de rejoindre New York et ses vieux potes. Ce week-end devait voir le rassemblement de ma table de jeu de fac (du moins ceux qui étaient restés du côté de New York). Mais le voyage sentait le roussi avant même mon départ, une *deadline* imminente liée à un mauvais problème de planification m'obligeant à mettre le projet dans mes bagages. Ces premiers jours de « congé » se passèrent devant l'ordinateur de ma mère pour boucler ce travail. J'appris également pendant cet intermède que le grand-père de l'un de mes amis venait de décéder, ce qui allait compromettre le rassemblement prévu pour le week-end.

Malgré tout, je m'en tins à mon plan de départ et sautai dans le bus pour New York quelques jours plus tard. La balade prévue de quatre heures se transforma en odyssée de huit heures et demie grâce à divers accidents et bouchons ainsi qu'à un chauffeur complètement à l'ouest, qui parvinrent à me priver d'un après-midi entier en ville. La réunion avec mes vieux potes fut expédiée et je me retrouvai malade pendant ... Pas juste vaseux, mais bien atteint d'un fléau de Nurgle. Ce fut tout à fait de ... Je m'efforçai de ne pas me laisser abattre, participai à quelques parties de figurines avec mon hôte malgré la tremblote et la suée, mais eus bien du mal à en profiter. Le lendemain, je pris une chambre dans un authentique hôtel du « Vieux Monde » à Manhattan. J'aurais pu me satisfaire de la boîte à chaussures qu'ils m'offrirent pour tout logis si elle avait été accompagnée de toilettes, mais je n'eus pas cette chance. Me voilà les tripes retournées, obligé de sortir de ma chambre à chaque fois que Nurgle portait sur moi sa morbide attention. Grandiose. Malgré cela, je parvins à retrouver un autre ami de longue date ce soir-là à Veselka, sur le Lower East Side. Je devais prendre l'avion de retour le lendemain, ce qui m'apparut comme un soulagement. Au moins, j'allais pouvoir agoniser dans mon propre lit.

Le matin suivant m'accueillit sous la neige. Je pris à peine réveillé le métro pour l'aéroport Kennedy histoire de voir si je pouvais bénéficier d'un vol plus tôt dans la journée. Il n'y avait rien de disponible, mais on m'assura que mon avion partirait à l'heure. Un coup d'œil par la gigantesque baie vitrée du terminal ne fit rien pour apaiser mes doutes, mais je m'assis dans un coin pour ronger mon frein. L'heure avançait et mon vol fut progressivement retardé d'une heure, puis d'une autre, puis d'une autre. Vers 19 heures, il fut tout bonnement annulé. Il me fallait me présenter à sept heures le lendemain matin pour un autre vol. Personne ne semblait se soucier de ce que j'allais bien pouvoir faire d'ici là. Évidemment, vu les circonstances, tous les hôtels de l'aéroport affichaient complet, si bien que je me résolus à l'inévitable et restai au terminal. La baie vitrée commençait à rendre une froideur digne des Désolations du Chaos et je m'étendis au sol pour passer la nuit dans mon caban, toujours aussi moribond. Dix-sept heures après mon arrivée à l'aéroport, je montai enfin dans l'avion qui allait me ramener à bon port.

Les pires vacances de mon existence.

Il n'est pas exagéré de dire que cet épisode ne contribua en rien à recharger mes accus, si bien que je n'entamai pas les *Royaumes de Sorcellerie* dans les meilleures conditions. En outre, les projets de taille réunissant des auteurs aux points de vue bien distincts ne ressemblent jamais, de près ou de loin, à une sinécure. Heureusement, je savais ce que j'attendais de l'ouvrage. Il ne pouvait se limiter à un gros bouquin de nouveaux sorts et de règles. Cela pouvait suffire pour certains jeux, mais pas pour *WJDR*. Le livre devait examiner en détail l'occulte de l'univers de Warhammer et s'intéresser tout particulièrement aux Collèges de Magie. Il fallait qu'il respire l'authenticité et confère un réel entendement de la puissance et des dangers des Vents de Magie. Il devait également développer les règles du livre de base et proposer davantage d'options aux sorciers. L'objectif était ambitieux, certes, mais pas irréaliste.

Je ne vous mentirai pas, la route fut longue et pénible. Il semblait parfois que nous luttions directement contre les manifestations du Chaos. Mais tout finit par se décanter. Chaque membre de l'équipe de conception apporta sa pierre à l'édifice et Kate Flack s'assura à chaque étape que nous eussions bien préservé l'ambiance de l'univers. Vous tenez le fruit de ce travail entre vos mains. Nous ne pouvons qu'espérer que ce qui ne nous a pas tués a rendu le jeu plus fort. Je sens déjà que le *Tome de la Corruption* et le Chaos qui l'anime n'ont pas prévu de nous ménager.

— Chris Pramas
31 août 2005

TABLE TR 1: ECHOS MINEURS DU CHAOS AVANCES

1d100	Résultat
01-04	**Sorcellerie.** Le lait et le vin tournent à l'aigre et la nourriture se gâte dans un rayon de 10 mètres (5 cases)
05-08	**Maladresse** Un objet que vous tenez ou que vous portez choisi au hasard s'envole à 1d10 mètres (1d10/2 cases) dans une direction aléatoire, projeté par le souffle invisible des Vents du Chaos
09-12	**Rupture.** Votre nez se met à saigner et ne s'arrête pas avant que vous réussissiez un test d'Endurance (un test par round)
13-16	**Ongle putréfié** Un de vos ongles de main ou de pied choisi au hasard noircit et tombe. Il repoussera normalement
17-20	**Souffle du Chaos.** Un vent anormal et froid souffle dans le secteur
21-24	**Horripilation.** Vos cheveux et poils se dressent pendant 1d10 rounds
25-28	**Oreilles bouchées.** Des bouchons de cérumen obstruent complètement vos oreilles, et il faut réussir un test de Soins pour les déboucher. Tant que vous n'avez pas reçu le traitement adéquat, vous subissez un malus de -10% aux tests impliquant l'ouïe
29-32	**Lueur occulte.** Vous émettez une lueur inquiétante pendant 1d10 rounds
33-36	**Sueurs froides.** Tous les individus situés dans un rayon de 10 mètres (5 cases) sont en proie à des sueurs froides pendant 1d10 rounds
37-40	**Nerfs endormis.** Tous les muscles de votre corps vous picotent pendant 1d10 rounds. Vous subissez un malus de -5% aux tests effectués pendant cette durée
41-44	**Aura surnaturelle.** Tous les animaux situés dans un rayon de 10 mètres (5 cases) sont apeurés et fuient les lieux à moins que vous ne réussissiez un test de Dressage
45-48	**Yeux laiteux.** Une pellicule laiteuse recouvre vos yeux pendant 1d10 heures. Vous subissez un malus de -10% aux tests impliquant la vue pendant cette période
49-52	**Herbicide.** Toute vie végétale présente dans un rayon de 10 mètres (5 cases) se flétrit et meurt
53-56	**Hantise.** Des voix spectrales murmurent dans l'air pendant toute la durée du sort
57-60	**Main paralysée.** Les os et les muscles de l'une de vos mains (déterminée aléatoirement) sont figés dans une position peu naturelle par l'énergie du Chaos. Bien que cela ne soit pas douloureux, vous ne pouvez pas bouger les doigts paralysés dans cette position bizarre pendant 1d10 minutes
61-64	**Choc aethyrique.** L'énergie magique qui vous parcourt vous fait perdre 1 point de Blessures, quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure
65-68	**Congrégation rampante** Des insectes se pressent en bourdonnant et en rampant autour de vous. Ils ne font aucun mal et se dispersent en 1d10 rounds mais leur présence est évidente (et peut s'avérer effrayante) pour tous ceux qui se trouvent dans les alentours
69-72	**Blocage mental.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de 1 pendant 1d10 minutes
73-76	**Canaux brûlés.** Les canaux de magie de votre corps sont brûlés par le flux aethyrique. Vous subissez un malus de -1 aux jets d'incantation dans les prochaines 1d10 minutes
77-80	**Rébellion intestinale** Vos entrailles se rebellent, portant atteinte à la propreté de vos vêtements (et à votre dignité du même coup).
81-84	**Coprolalie.** Vous lâchez sans pouvoir vous en empêcher quelque chose d'horriblement injurieux à l'encontre de ceux qui vous entourent. Le MJ peut vous remplacer si votre invention n'est pas assez ordurière
85-88	**Transformation des fluides.** Tous les liquides que vous portez sur vous (y compris les ingrédients de vos sorts) se transforment en saumure
89-90	**Report de malédiction** Rejouez un jet de dés sur cette table. Votre parent vivant le plus proche (descendant, frère, sœur ou parent, dans cet ordre, la « proximité » étant ici affaire de différence d'âge) subit les effets déterminés, aussi éloigné de vous soit-il à cet instant.
91-92	**Accumulation de Chaos.** Rejouez deux jets de dés sur cette table. Le premier résultat indique ce qui se passe immédiatement. Le second (que le MJ doit effectuer en secret) définit ce qui se passera automatiquement la prochaine fois que vous lancerez un sort, en plus de tout autre effet déclenché par la Malédiction de Tzeentch si vous obtenez un double, un triple ou un quadruple
91-95	**Fantaisie.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène du même ordre
96-100	**Malchance!** Rejouez les dés sur la **Table 6-25 : échos majeurs du Chaos avancés**



TABLE TR-2: ECHOS MAJEURS DU CHAOS AVANCES

1d100	Resultat
01-04	**Yeux de sorcière.** Vos pupilles prennent une teinte rouge vif. Elles ne retrouvent leur couleur normale qu'à l'aube suivante.
05-08	**Muet.** Vous perdez la voix pendant 1d10 rounds.
09-12	**Glabre.** Tous les poils de votre corps tombent.
13-16	**Ongles noirs.** Tous les ongles de vos mains et de vos pieds noircissent et tombent. Ils repousseront normalement.
17-20	**Torture.** Vous éprouvez une douleur déchirante pendant 1d10 rounds et subissez un malus de -10% aux tests effectués pendant cette durée.
21-24	**Brasier des canaux magiques.** Les canaux magiques de votre corps sont enflammés par le flux æthyrique. Vous subissez un malus de -1 sur chacun des jets d'incantation effectués pendant les prochaines 1d10 heures.
25-28	**Surcharge.** Vous êtes submergé d'énergie magique, ce qui vous assomme pour 1 round.
29-32	**Poupée de chiffon.** Vous êtes spontanément projeté dans les airs à une distance de 1d10 mètres (1d10/2 cases) dans une direction aléatoire. En retombant, vous subissez un coup d'une valeur de dégâts 2.
33-36	**Au feu !** Vos vêtements s'enflamment brusquement (cf. page 136 de *WJDR*).
37-40	**Magnétite.** Le moindre morceau de métal que vous portez se retrouve aimanté à jamais.
41-44	**Membres paralysés.** Les os et les muscles de vos bras ou de vos jambes (à déterminer aléatoirement) sont figés dans une position peu naturelle par l'énergie du Chaos. Bien que cela ne soit pas douloureux, vous ne pouvez pas bouger les membres paralysés dans cette position bizarre pendant 1d10 heures.
45-48	**Élocution bouleversée.** L'énergie du Chaos vous remplit la bouche: tout ce que vous dites pendant les prochaines 1d10 minutes se transforme en charabia, ce qui vous interdit de lancer des sorts pendant ce temps.
49-52	**Vent chaotique.** Le Chaos imprègne tous les ingrédients de sorts que vous portez. Pour tous les sorts pour lesquels ils seront utilisés, un des dés du jet d'incantation sera transformé en dé du Chaos.
53-56	**Familier.** Un diablotin (cf. page 227 de *WJDR*) surgit de l'Æthyr et vous attaque au prochain round.
57-60	**Aperçu du Chaos.** Une vision fugitive des Royaumes du Chaos vous fait gagner 1 point de Folie. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 200 xp et acquérir le talent Sombre savoir (Chaos).
61-64	**Déliés !** Tous les liens, fermoirs et dispositifs d'attache que vous portez s'ouvrent violemment. Les ceintures se détachent, les bourses s'ouvrent, les bottes sont délacées, etc.
65-68	**Régurgitation.** Vous êtes pris d'incontrôlables vomissements et êtes incapables de faire quoi que ce soit d'autre pendant 1d10 rounds. Pendant cette durée, vous rendez bien plus de fluides que votre estomac ne saurait en contenir.
69-72	**Attaque æthyrique.** L'énergie magique vous foudroie, ce qui vous fait perdre 1d10 Blessures, quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure.
73-76	**Affaiblissement.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'Endurance est réduite de -10% pendant 1d10 minutes.
77-80	**Apathie.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de -1 pendant 24 heures.
81-84	**Possession démoniaque.** Vous êtes possédé par une entité démoniaque pendant 1 minute. Le MJ prend le contrôle de vos actes pendant tout ce temps, après quoi vous maîtrisez à nouveau votre corps, mais sans le moindre souvenir de ce que vous venez de faire.
85-87	**Report de malédiction.** Rejouez les dés sur cette table. Votre parent vivant le plus proche (descendant, frère, sœur ou parent, dans cet ordre, la « proximité » étant ici affaire de différence d'âge) subit les effets déterminés, aussi éloigné de vous soit-il à cet instant.
88-90	**Tempête du Chaos.** Rejouez les dés sur la **Table 6–24 : échos mineurs du Chaos avancés.** Toutes les créatures situées dans un rayon de 1d10 mètres (1d10/2 cases) subissent cet effet.
91-92	**Abondance de Chaos.** Rejouez deux fois les dés sur cette table. Le premier résultat indique ce qui se passe immédiatement. Le second (que le MJ doit effectuer en secret) définit ce qui se passera automatiquement la prochaine fois que vous lancerez un sort, en plus de tout autre effet déclenché par la Malédiction de Tzeentch si vous obtenez un double, un triple ou un quadruple.
93-97	**Vicieux délice.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène aussi délétère.
98-00	**Coup du sort.** Rejouez les dés sur la **Table 6–26 : échos destructeurs du Chaos avancés.**

TABLE TR 3: ÉCHOS DESTRUCTEURS DU CHAOS AVANCÉS

1d100	Résultat
01-05	**Effets sauvages.** Vous perdez le contrôle de votre magie. Toutes les personnes situées dans un rayon de 30 mètres (15 cases), y compris vous, perdent 1 point de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure.
06-10	**Œil foudroyant.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'Endurance est réduite de –20% pendant 1d10 heures.
11-15	**Brisé.** Votre volonté est totalement brisée. Votre valeur de Force Mentale est réduite de –20% pendant 1d10 heures.
16-20	**Abrutissement.** Votre esprit régresse pour vous protéger d'un sort encore pire. Votre valeur d'Intelligence est réduite de –20% pendant 1d10 heures.
21-24	**Flagellation de Tzeentch.** Vous êtes submergé d'une énergie magique qui vous assomme pour 1d10 minutes.
25-28	**Assaut aethyrique.** Les Vents de Magie vous lacèrent. Vous subissez un coup critique localisé aléatoirement. Jetez 1d10 pour en déterminer sa valeur critique.
29-32	**Courroux.** Toutes les créatures situées dans un rayon de 10 mètres (5 cases) de vous ressentent immédiatement une haine irrationnelle suscitée par votre simple présence. Elles se déplacent (y compris vos alliés) pour vous attaquer et ne reprennent leurs esprits qu'au bout de 1d10 rounds.
33-36	**Albinisme.** Votre peau et vos cheveux sont entièrement blanchis par le Chaos.
37-40	**Vision hérétique.** Un prince démon vous montre une vision du Chaos. Vous gagnez 1d10 points de Folie. Après cet évènement, vous pourrez à tout moment dépenser 100 xp et gagner le talent Sombre savoir (Chaos).
41-44	**Anéantissement.** Votre capacité à utiliser la magie est totalement ruinée. Votre valeur de Magie est réduite à 0. Elle augmente ensuite de 1 point toutes les 24 heures, jusqu'à revenir à son maximum.
45-48	**Sang bouillonnant.** Pendant un bref instant, votre sang bout littéralement dans vos veines. Vous perdez 2d10 points Blessures, qui sont réduits par votre Endurance, mais pas par votre armure.
49-52	**Compagnie indésirable.** Vous êtes attaqué par un nombre de démons mineurs égal à votre valeur de Magie (cf. page 226 de *WJDR*). Ils surgissent depuis l'Aethyr à 12 mètres (6 cases) de vous.
53-54	**Serviteurs du Chaos.** 1d10 démonettes (cf. page 227 de *WJDR*) apparaissent depuis l'Aethyr et vous obéissent pendant 1d10 rounds.
55-65	**Contrat démoniaque.** Vous subissez 1d10 points de Blessures (quel que soit votre bonus d'Endurance et votre armure), alors qu'une rune du Chaos brûlante de 5 centimètres s'inscrit sur une partie aléatoire de votre corps. Si vous venez à récolter 13 runes de la sorte, elles inscriront un contrat offrant votre âme à l'un des Dieux Sombres (au choix du MJ). Se débarrasser de la chair marquée ne changera rien au contrat.
66-68	**Souffle coupé.** Vous êtes incapable de respirer pendant 1d10 minutes (cf. « Asphyxie », page 138 de *WJDR*), après quoi – ouf ! – vous pouvez reprendre votre souffle.
69-71	**Fin de lignée.** L'infection du Chaos vous rend stérile.
72-74	**Paupières scellées.** Vous fermez les yeux tandis que les Vents de Magie hurlent autour de vous et vos paupières se soudent. Vous ne pouvez plus voir jusqu'à ce que ce handicap soit corrigé par magie ou par chirurgie.
75-77	**Paroxysme spasmodique.** Votre corps tout entier est agité de violentes convulsions tandis que la substance même du Chaos le traverse. Vous vous mordez la langue. Il est désormais très difficile de comprendre ce que vous dites et vous subissez un malus de –5 aux jets d'incantation jusqu'à ce qu'on vous soigne d'une façon ou d'une autre.
78-80	**Membre flétri.** Un de vos membres, choisi au hasard, se flétrit et devient inerte à tout jamais.
81-83	**Vent mutagène.** Vous devez réussir un test de Force Mentale pour éviter de subir une mutation du Chaos (cf. page 227 de *WJDR* ou pages 81–82 du *Bestiaire du Vieux Monde*).
84-86	**Appelé par le vide.** Vous êtes aspiré dans les Royaumes du Chaos et perdu à jamais. À moins que vous n'ayez 1 point de Destin à dépenser, le moment est venu de tirer un autre personnage.
87-89	**Report de malédiction.** Rejouez les dés sur cette table. Votre parent vivant le plus proche (descendant, frère, sœur ou parent, dans cet ordre, la « proximité » étant ici affaire de différence d'âge) subit les effets déterminés, aussi éloigné de vous soit-il à cet instant.
90-92	**Vortex de Chaos.** Rejouez les dés sur la **Table 6–25 : échos majeurs du Chaos avancés.** Toutes les créatures situées dans un rayon de 1d10 mètres (1d10/2 cases) subissent cet effet.
93-95	**Luxuriance de Chaos.** Rejouez deux fois les dés sur cette table. Le premier résultat indique ce qui se passe immédiatement. Le second (que le MJ doit effectuer en secret) définit ce qui se passera automatiquement la prochaine fois que vous lancerez un sort, en plus de tout autre effet déclenché par la malédiction de Tzeentch si vous obtenez un double, un triple ou un quadruple.
96-00	**Inspiration sinistre.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène tout aussi catastrophique.

Index



ENTREZ DANS LA LÉGENDE ET DÉCOUVREZ LA NOUVELLE CAMPAGNE POUR WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE

VOLUME 1,
LES CENDRES DE MIDDENHEIM

VOLUME 2,
LES TOURS D'ALTDORF

VOLUME 3,
LES FORGES DE NULN

sortie prévu en septembre 2006

SUPPLÉMENTS EN COULEUR. TÉLÉCHARGEZ LES CARTES ET LES AIDES DE JEU SUR WWW.WARHAMMERJDR.FR
LES VOIES DE LA DAMNATION. 96 PAGES. 27.50 €

À VOUS LES SECRETS DE LA MAGIE !

Les Vents de Magie soufflent depuis les Royaumes de Sorcellerie et seuls les mages les plus habiles sont capables de les dompter. Ce volumineux ouvrage révèle des informations sans précédent sur la nature de la magie au sein de l'Empire, de l'histoire des Ordres à la vie que mènent envoûteurs et sorciers de village. Méprisés, vilipendés et souvent craints, les sorciers ont pourtant prouvé à maintes reprises qu'ils faisaient de parfaits alliés dans la lutte permanente contre le Chaos. En dévoilant tous les secrets des Collèges de Magie, ce guide constitue une documentation précieuse pour tous ceux qui cherchent à emprunter la voie de la sorcellerie, mais également pour ceux qui luttent contre les utilisateurs de magie.

Dans cet épais volume vous trouverez

- Des dizaines de nouveaux sorts pour chacun des Vents de Magie.
- Un examen minutieux de tous les Collèges de Magie incluant leur histoire, leurs desseins et bien plus encore !
- Des renseignements sur la magie noire et ses pratiquants, dont de nouvelles carrières comme l'envoûteur et le thaumaturge.
- Des tables de Malédiction de Tzeentch avancées.
- Les empreintes occultes des magisters des Ordres de Magie.
- De nouvelles règles de recherche des rituels, de concoction de potions et de création de familiers.
- De nouvelles potions comme l'amie du débauché et la potion de négation de la douleur, le tout accompagné de règles de détérioration des décoctions.
- De nouveaux objets magiques dont le crâne noir du calife et l'anneau de Fauschlag.
- Des règles de magie runique incluant notamment la description de la rune majeure Brisante et de la rune majeure des Rois.
- Une description détaillée de la nature de la magie.
- Un aperçu historique des origines des Collèges de Magie de l'Empire.
- Des détails sur le rôle de la magie au sein de l'Empire, dont les points de vue d'habitants du Vieux Monde issus de toutes les couches sociales.
- Des divulgations sur les renégats et le traitement que leur réserve l'Empire.
- Une aventure complète, Une Fin brutale, de T. S. Luikart.
- Une nouvelle inédite, Une Proie facile, par Robert Earl !

Parfait compagnon de Warhammer, le Jeu de Rôle, les Royaumes de Sorcellerie est un guide indispensable qui s'adresse à la fois aux joueurs et aux meneurs de jeu.

ENTENDEZ-VOUS SOUFFLER LES VENTS DE MAGIE ?

Warhammer sur le web, en français: www.warhammerjdr.fr; en anglais: www.blackindustries.com







Prix public : 39,50 €
9 782915 989229